

2'99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKÉMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | GB COLOR



Nintendo®

Pokémon

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos
para GameCube,
Game Boy Color
y GB Advance

¡PRIMICIA TOTAL!!
**ASÍ SERÁ
«POKÉMON
COLOSSEUM»**

GUÍA DE TRUCOS COMPLETA
**DESCUBRE LAS
CLAVES DE «FINAL
FANTASY TACTICS»**



¡CÓMO MOLA!
PÓSTER DOBLE DE
**FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES**
con la información de las tribus
+ REVIEW GIGANTE DE 6 PÁGINAS

SÓLO PARA TU GAMECUBE

**¡Los Pokémon
invaden tu televisión!**

Nº 136 MARZO 2004



POKÉMON CHANNEL

¡LOS JUEGOS DE GAMECUBE QUE TODOS QUIEREN VER!

METAL GEAR: TS



PRINCE OF PERSIA



PITFALL LOST EXPED.



007 TODO O NADA



movilstation

LO + NUEVO EN JUEGOS
AHORA PARA TU MÓVIL

envía **CONSOLA41** espacio y código del juego al **7808**

o llama al 806 52 60 37 Ej: consola41 1281

Si dudas estamos en JUEGOSJAVA@HOTMAIL.COM



NOVEDADES

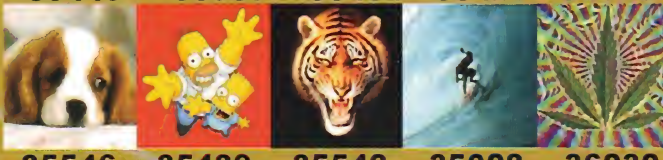


envía +
MG62

seguido de espacio > al
y el código de tu foto **7494**



35440 35937 35484 35427 36170



35546 35489 35542 35028 36232



35516 35449 35497 35433 35482



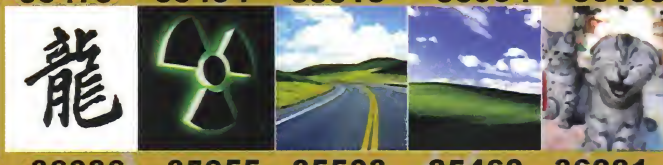
35438 35485 35501 35453 35492



35252 35499 35446 36213 36283



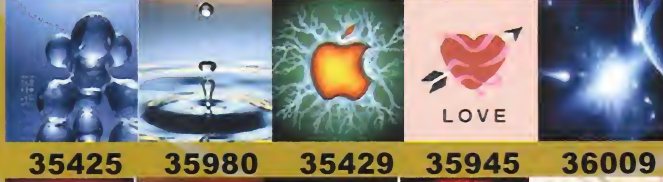
35479 35494 35518 35994 36155



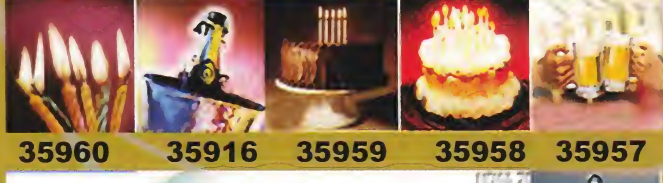
36036 35955 35503 35460 36281



35541 35520 35502 35476 35487



35425 35980 35429 35945 36009



35960 35916 35959 35958 35957



36050 36018 36027 35977 35980

tonos polifónicos o llama al 806 52 60 61

envía **TONO25** espacio y el código del polifónico al **7808**

si no está el tono que estás buscando envía TONO25 seguido de un espacio y una palabra que lo identifique (el cantante, el título, etc.)

84090	TENGO	QUECO
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80017	MISION IMPOSIBLE	FILM
80025	THE SIMPSONS	THEME
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
84057	EN TU CRUZ ME CLAVASTE	CHENOA
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
83902	SON DE AMORES	ANDY Y LUCAS
83849	MOLINOS DE VIENTO	MAGO DE OZ
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEA
83883	FRAGGLE ROCK	TELEVISION
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
80096	PULP FICTION	FILM
80239	FINAL COUNTDOWN	EUROPE
80043	THE TERMINATOR	FILM
83856	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
84068	DU HAST	RAMMSTEIN
80001	IN DA CLUB	50 CENT
80044	ROCKY	FILM
80143	PINK PANTHER	THEME
80062	IN THE END	LINKIN PARK
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
80108	BENNY HILL	THEME
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC

80093	EQUADOR	SASH
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
83604	LOCA	MALENA GRACIA
80125	MORTAL KOMBAT	FILM
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
80024	THE MATRIX	FILM
83786	DESENCANTE	KATE RYAN
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80065	FRIENDS	THEME
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
84067	EL EXORCISTA	CINE
80111	SWEET CHILD OF MINE	GUNS AND ROSES
83863	FALLIN HIGH	SAFRI DUO
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
83914	NO ES LO MISMO	ALEJANDRO SANZ
84094	HIMNO DE RIEGO	REPUBLICA
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
84034	UNO MAS UNO SON SIETE	FRAN PEREA
83918	WHERE IS THE LOVE	BLACK EYED PEAS
82430	DEVUELVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
84267	BULERIA	DAVID BISBAL
84203	DOS GARDENIAS	LATIN LOVERS
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
84042	RATONCITOS COLORADOS	ANDY Y LUCAS
82740	MALDITO DUENDE	HEROES DEL SILENCIO
81684	MUNDIANO TO BACH KE	PANJABI MC
83814	SATISFACTION	BENNY BENASSI
80067	BELISSIMA	DJ QUICKSILVER
83809	GUARDIA CIVIL	HIMNO
84202	TELEFONO ANTIGUO	SONIDO
81459	SMOKE ON WATER	DEEP PURPLE
83580	WEEKEND	SCOOTER
80045	WITHOUT ME	EMINEM
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
84201	VOGLIO VEDERTI DANZARE	PREZIOSO
80174	EXPEDIENTE X	TELEVISION
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
80137	ENTER SANDMAN	METALLICA
82886	NI MÁS, NI MENOS	LOS CHICHOS
83933	ROSAS	LA OREJA DE VAN GOGH
83834	LA ABEJA MAYA	TELEVISION
84061	SHUT UP	BLACK EYED PEAS

PORTADA

¡¡Los Pokémon irrumpen en GameCube con la fuerza de **POKÉMON CHANNEL!!**

Llega el juego que va a consagrar a los Pokémon como estrellas de la televisión. No te pierdas ni un detalle en la preview.

CONCURSO KIRBY AIR RIDE
pág. 31

PÁGINA 18



POSTERS FINAL FANTASY
pág. 43

PREVIEW

METAL GEAR TWIN SNAKES
nos ha dejado embobados

Si quieres sentirlo, estúdiate la preview.



PÁGINA 22

GUÍA

FINAL FANTASY TACTICS ADV
nos muestra todos sus trucos

En una sola entrega, entérate de las estrategias con las que arrasarás en el juego de moda.



PÁGINA 66

REPORTAJE

902 88 78 78, descubre cómo funciona **EL TELÉFONO DE LOS TRUCOS**

Todo sobre el sistema de ayuda automática de juegos de Nintendo.

PÁGINA 14

NOVEDADES

Por fin, nuestros expertos puntúan **FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES**

¿No tienes curiosidad? Pues nada, ahí te esperan seis páginas, para que la sacies.

PÁGINA 32



NOTICIAS	4	Pitfall Lost Expedition	28	Beyond Good & Evil	56	GUÍAS	66
AVANCES	10	Shining Force	30	Conflict Desert Storm II	58	Final Fantasy Tactics ADV	66
Pokémon Colosseum	10	CONCURSO	31	Sphinx	59	Golden Sun 2	76
Metroid Zero Mission	12	Kirby Air Ride	31	Yu-Gi-Oh! Las Cartas Sagradas	60	Star Wars: Rebel Strike	82
REPORTAJE	14	NOVEDADES	32	Sonic Battle	61	TRUCOS	84
El teléfono de los trucos... ..	14	Final Fantasy Crystal Chronicles	32	POSTER DOBLE	43	GameCube	84
PREVIEWS	18	Prince of Persia	38	Final Fantasy Crystal Chronicles	43	Game Boy	86
Pokémon Channel	18	James Bond 007 Todo o Nada	40	GUÍA DE COMPRAS	62	ZONA ZERO	88
Metal Gear Twin Snakes	22	Kirby Air Ride	52	GameCube	62	EL PRÓXIMO NÚMERO	90
R Racing Evolution	26	Sonic Heroes	54	Game Boy	64		

«SPLINTER CELL» VUELVE A LA CARGA

Definitivamente se llamará «Splinter Cell: Pandora Tomorrow». Y está casi confirmado que llegará a GameCube a principios de junio. ¡Sí, lo tendremos!

Esta vez la amenaza es biológica (el virus de la viruela), y viene desde el corazón de la jungla indonesia. Pero el fin es el mismo: intentar destruir las ciudades más importantes. Así que... ¡Sam, vuelve! El mundo te necesita.

Será en junio, de la mano de «Pandora Tomorrow», con la misma base que le hizo triunfar pero con las suficientes mejoras. Su aspecto, para empezar, ha evolucionado. El nuevo Sam lucirá diferentes looks y un diseño más «currado». Lo mismo para los diferentes escenarios, que nos llevarán por bastantes lugares (París, Jerusalén, el aeropuerto de Los Angeles, Yakarta...), donde disfrutaremos de escenarios abiertos, increíblemente realistas, y hasta cuatro veces más grandes que los del original. Al mismo tiempo han aparecido nuevas animaciones, movimientos como trepar entre dos muros o descolgarse bajo los coches, y golpes de efecto como la maniobra

que ejecutan los SWAT americanos para «asegurar» una puerta.

El equipo que la NSA pondrá a disposición de Fisher también es más «caro». Incluirá nuevas armas sofisticadas, como esa que provoca una fuerte descarga, y otras tan contundentes como de costumbre. Aunque insistimos, lo de Sam será más en plan sigilo e infiltración que ataque frontal. Aunque cuando haya que tensar la situación, el espía no lo dudará un segundo. Mejor por la espalda, apareciendo por sorpresa. Así será en la selva o en el tren: haciendo rehénes o encontrando siempre los puntos débiles de sus enemigos. Sam siempre tratará de cumplir su misión, aunque esta vez su conciencia le pondrá algunos reparos. En esta entrega iremos conociendo más aspectos de la personalidad de Fisher, y con más de uno nos llevaremos una buena sorpresa. Hasta junio, tendremos tiempo de prepararnos.



Las dimensiones. Habrá muchos más escenarios abiertos que en la primera entrega, y por lo que sabemos serán hasta cuatro veces más grandes. ¡Juego para rato!

LA SORPRESA DE NINTENDO ES UNA CONSOLA PORTÁTIL CON PANTALLA DOBLE

“Nintendo DS” se presentará de forma oficial en el E3 que se celebra en mayo en Los Angeles.

El “misterio” de Nintendo ya tiene nombre: **Nintendo DS**. Y como avanzó Satoru Iwata, el presidente de Nintendo, “va a ser una experiencia de juego totalmente diferente, digna del siglo XXI”.

Nintendo DS será una consola portátil realmente innovadora, que contará con dos pantallas TFT independientes de 3 pulgadas. Una máquina completamente nueva; ni la sucesora de GameCube, ni la próxima Game Boy. La presentación oficial será en el E3 que se celebra en mayo en Los Angeles, y su lanzamiento se espera para finales de año, a un precio que aún no ha sido anunciado.

Si ya os habéis recuperado del notición, vamos a profundizar un poco en algunos detalles. Según parece, ambas pantallas TFT estarán alineadas en vertical, de modo que por un lado podremos controlar el juego desde varias perspectivas, pero

también se podrán “interconectar” para formar una gran imagen. ¿Posibilidades? Todas las que queráis. En un juego de fútbol, podremos manejar una vista panorámica y, a la vez, otra de primera persona, controlando un zoom y una vista panorámica al mismo tiempo.

Aunque esto aún no está confirmado, parece que funcionará con un nuevo tipo de cartuchos extraplano, en plan discos, cuyo coste será bajísimo. Tendrá 2 procesadores independientes y 1 megabit de memoria. Y la batería será la de la GBA SP.

El propio Shigeru Miyamoto, nuestro “gurú”, ha asegurado que mostrará en el próximo E3 los juegos que está ultimando para la nueva máquina. Estaremos allí, no lo dudéis.



Nuestra visión. Si, hemos “modificado” una SP para ver cómo quedaba el efecto de la doble pantalla. No diréis que no mola, ¿eh tíos?



Imagen renovada. Sam ha cambiado. Lo notaréis enseguida. Le veréis mejor cara, un look muy cuidado, animaciones muy reales y, ya lo avanzamos, una conflictiva personalidad.

Multijugador. En GameCube no está nada claro que haya modo online, pero sí que tendremos multi para cuatro, con modos de juego rompedores y acción para flipar.

Menuda entrada
Para empezar, nada como infiltrarse en el TGV francés, el tren de alta velocidad, y nosotros por ahí tan campantes.

Cúbrete. La oscuridad, la sombra, volverán a ser los aliados de Sam. Eso no cambiará, aunque ya veis que el nuevo trabajo gráfico sí que muestra una atractiva evolución.

LOS HÉROES MÁS "COBARDES" NOS PRESENTAN SU ÚLTIMA AVENTURA

«Scooby Doo & Mystery Mayhem» saldrá en CUBE y GB Advance a mediados de marzo

Scooby, Shaggy y la gente del Mystery Inc. están a punto de meterse en un nuevo lío. Sin miedo, como siempre, el equipo que resuelve más misterios del planeta se verá metido en un "fregao" de falsos fantasmas que a ellos les va a dar muchos sustos, y a nosotros nos lo va a hacer pasar "de miedo".

En «Scooby Doo & Mystery Mayhem» podremos alternar el control sobre Scooby y Shaggy, haciendo que ambos colaboren para resolver la aventura. El desarrollo del juego nos llevará por seis grandes escenarios, cada uno con cuatro niveles y numerosas secuencias cinemáticas. El objetivo será "freír" a los fantasmas, pero también desbloquear bonus y competir en todos los minijuegos que podamos (y habrá un montón). El juego lo firman THQ y AM&M, y estará listo tanto para GB Advance como para GC en marzo.



¡Qué miedo! Pues sí que dan miedo, pero Shaggy y Scooby deberán colaborar para resolver esta aventura.



MEGAMAN SE LANZA DE CABEZA AL UNIVERSO RPG

«Megaman X Command Mission» es lo ultimísimo del héroe azul

Acaban de presentarlo en Las Vegas, durante el evento que Capcom ha celebrado para comunicarnos todas sus novedades. «X Command Mission» es su nombre y ha sido uno de los protagonistas de la función. Será el estreno del héroe azul en un RPG, y será a lo grande. Nos situará en el futuro, con gráficos 3D "cel shading" de gran calidad, y un sistema de combate por turnos que incluirá un nuevo interface de control. Con él intercambiaremos el orden de

los atacantes, hacer los ataques más poderosos pulsando el botón en el momento adecuado, y además ejecutar "fatalities". Un bombazo que veremos en GameCube... a final de año.



Por turnos, pero con la posibilidad de modificar la situación de combate actuando en el momento justo.

X será el héroe de la aventura, pero nos acompañarán seis héroes más con los que tendremos que colaborar para parar los pies de la Liberation Army, que quiere invadir Giga City.

NINTENDATA

➔ **500.000**

¡Es la cifra de Pokémon Rojo y Azul ediciones Game Boy Advance vendidos el primer día del lanzamiento en Japón! Ambos "remakes" de las ediciones de Game Boy salieron a las tiendas el 29 de enero. El día 30 se agotaron. La edición Roja superó en 60.000 unidades a la azul. ¡Sigue la fiebre Pokémon!

➔ **6 SEMANAS** consecutivas lleva «NEED FOR SPEED UNDERGROUND» liderando las listas de ventas en el Reino Unido

➔ **28.000£** es el salario anual que ofrecen al nuevo coordinador de proyectos de la compañía **PROBE**. ¿Tienes listo tu currículum?

¡¡MÁS YU-GI-OH, QUE ESTE JUEGO NOS MOLA MAZO!!

El nuevo «Yu-gi-oh World Tournament Edition 2004» estará listo el 16 de marzo

En breve tendremos entre manos el juego oficial de la competición de cartas intercambiables Yu-gi-oh!. La edición 2004, que Konami lanzará para GB Advance el 16 de marzo, tendrá como gran novedad permitirnos **construir hasta tres mazos distintos** para activar diferentes estrategias durante el combate. El juego incluirá **1.100 cartas únicas**, con **100 completamente nuevas en la serie**, y **25 personajes** sacados del anime y del cómic que arrasa en Japón. En esta nueva edición vamos a competir a tope por el título de "maestro duelista", e incorporaremos al juego las estrategias que se utilizan en las partidas reales. Chicos, permaneced atentos a estas páginas, porque en breve os traeremos más noticias succulentas de este juego...

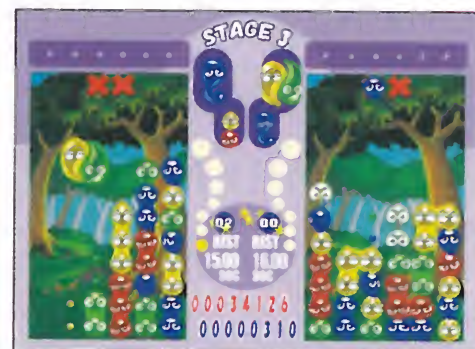


Jugar con la nueva entrega de «Yu-gi-oh!» (y van seis) será como aceptar el desafío del torneo de cartas REAL. Valdrán las mismas normas y contaremos con las mismas cartas.

LOS BUENOS JUEGOS, CUANTO MÁS SIMPLES, MÁS DIVERTIDOS

Así será «Puyo Pop Fever», que llegará a GameCube a finales de febrero

Después de pasarlo guay con «Tetris Attack» y «Pokémon Puzzle Challenge», ¿no echáis de menos un juego con una mecánica similar? Sí, un juego simple, extremadamente divertido, con personajes muy originales... Pues nada hombre, pedídselo a Sega, que para eso está a punto de lanzar «Puyo Pop Fever», un "remake" del clásico «Puyo-Puyo» que arrasó en Japón y en medio mundo hace algunos años. Con la excusa de enviar "pelotillas" al rival en pantalla, vais a pasar unos ratos de juerga total. Además el "envoltorio" acompaña: gráficos estilo manga, coloristas, música divertida, efectos especiales y animaciones que siguen el ritmo y la velocidad del juego. Ah, y opciones multijugador, para que no podáis parar de jugar. Ahora que os hemos puesto los dientes largos, os decimos la fecha de llegada: lo lanza Acclaim el 27 de febrero. Que lo disfrutéis.



Jamás una idea tan simple ha dado tanto. Tú sólo forma líneas y envíalas al rival para llenar su pantalla.

¡LISTOS PARA LA OPERACIÓN ADN!

En marzo nos espera acción total con «CT Special Forces 3: Bioterror» en GBA

La saga «CT Special Forces» anuncia nueva entrega. ¡Toma ya! Los dos cartuchos anteriores nos han dejado un sabor de boca genial, y éste promete aún más «caña», así que ¡fiesta, fiesta!!

En el nuevo guión de «CT3» intervienen los temidos inventos bioterroristas: la fuerza enemiga está creando una nueva raza de superguerreros con el ADN modificado. Son soldados invencibles, listos para invadir el mundo... Pero ¿serán capaces las fuerzas CT de detener su avance? Ese es el desafío que tenemos por delante. Un juegazo cargado de acción y mucho shooter para 1 ó 2 jugadores, donde demostrar cómo se las gastan nuestros hombres. Cualquiera de los 4 que podremos elegir se bastará para dar una tunda a los numerosos «cibersoldados». Esta vez además se abrirán nuevos frentes de batalla: operaciones bajo el agua con las que vamos a alucinar, y también nuevos tipos de armas, que incluirán un devastador helicóptero. Ya sabes, si eres fan de los CT, apunta marzo en tu calendario.



Nuestros comandos se las verán esta vez con soldados modificados genéticamente. ¿Invencibles?



Manejando este tanque no habrá quien se resista a nuestro avance. Mirad cómo caen fulminados.

NAMCO REGALA EL NUEVO «PACMAN VS.» PARA CUBE

Consíguelo completamente gratis al comprar «R Racing Evolution»

Namco y EA van a poner en marcha una promoción atómica. Junto a su próximo hit de GameCube, «R Racing Evolution», van a regalar un «Pacman VS.». Este título exclusivo de GC y firmado por Miyamoto, será una auténtica fiesta multijugador. Veréis, la mecánica es como la del comecocos de toda la vida, pero uno de vosotros controlará a Pacman y el resto a los fantasmillas, y por tanto tendréis que perseguir al comecocos. Los cuatro jugaréis a través de la Game Boy, con el cable de conexión GC-GBA. Y promete ser una juerga total.



El lanzamiento de «R Racing Evolution» y por tanto de «Pacman VS.» será el próximo 26 de marzo. ¡Nosotros ya lo hemos reservado!

GANADORES DE NUESTROS CONCURSOS, ¡QUÉ SUERTE!

CONCURSO FAMICOM SP

Famicom SP = 2 juegos a elegir

Francisco Sánchez Roldán	Barcelona
Iván Miguel Álvarez Campos	Madrid
Fco. José Roda Navarro	Murcia
Fco. José López Morales	Murcia
David Santos Belmonte	Sevilla

CONCURSO PLAYER'S CHOICE

Pick Super Mario Sunshine + Starfox Adventure + Pikmin + Metroid Prime + Mario Party 4 + Luigi's Mansion + Super Smash Bros. + Mario Kart Pak + Super Pak. Pokémon Ruby o Sapphire

Ángel Pérez Navarro Ciudad Real

CONCURSO SOUL CALIBUR II

DVD para GC de Soul Calibur II

Miguel Villarejo Fernández	Asturias
Xavier Sellart Aldoma	Barcelona
Juan Teruel Planas	Barcelona
Jorge Botet Ibáñez	Barcelona
Magdalena Casado Salavedra	Bizkaia
Sonia San Primitivo Arias	León
Manuel Martín Morante	Madrid
Jose Carlos Lorente Fuentes	Madrid
Eduardo Sánchez Serrezoelo	Madrid
Fco. Javier Moreno Ocaña	Malaga
Arturo De Castro De La Peña	Segovia
Mª Del Pilar Rodríguez Parada	Sevilla
Fco. José Páez Gordillo	Sevilla
Juan Pablo Gómez Escalonilla Alvirz	Toledo
Pedro Aroca Gujardo	Valencia

CONCURSO BUSCANDO A NEMO

Buscando a Nemo (Game Boy Advance)

+ MOCHILA

Diego Begega Suárez Asturias

Natalia Manzano García	Asturias
Juana Arana Sánchez	Barcelona
Leskuts Urquijo Arraiz	Bizkaia
Fco. Javier Perera Espinosa	Ciudad Real
Belen Martín Blanco	Granada
Miguel Ángel Alfageme Clavell	Madrid
David Calderón Casarubios	Madrid
Miguel García Martín	Madrid
José García De La Torre	Madrid
Andreu Bel-Lan Tarrazo	Madrid
Rafael Alberto Márquez Aguilar	Sevilla
Rebeca Domínguez Parejo	Tarragona
Cristina Ramia Torres	Teruel
Adrián Nieto García	Valladolid

CONCURSO VIEWTIFUL JOE

DVD de GC de Viewtiful Joe

Mariano Sancho Marchena	Alava
Birgit Castellano Rodríguez	Alicante
Michael Clement	Alicante
Diego Muñoz Fernández	Alicante
Neskuts Urquijo Arraiz	Bizkaia
Jonathan Martín	Burgos
Fco. Javier Ganzo Fernández	Cantabria
Daniel González Plaza	Cantabria
Roberto Martínez Díaz	Córdoba
Josep Eduard Baro Queralt	Lleida
Adán Fernández Berdote	Madrid
Víctor Villacañas López	Madrid
Cristina Ortiz Bigón	Madrid
Adolfo Fernández Berdote	Madrid
Héctor Álvarez Rodríguez	Madrid
Yago Anibourg Ferreira	Pontevedra
Juan Tomás Páez Riballes	Sevilla
Samuel González Boutellier	Sevilla
David Gabaldón Martínez	Valencia
Samuel Rincon Pajares	Valladolid

¡«FFCC», CON CABLE DE SERIE!

El nuevo «FF Crystal Chronicles» incluye un cable de conexión GBA-GC gratis

Pues sí, Nintendo te va a poner fácil compartir FF con tus amigos. Ya sabes que la nueva aventura de Square-Enix (todo un puntazo) tiene un **modo multijugador cooperativo que es una pasada**. Y que para jugar, todos necesitáis conectar vuestra GBA a la GameCube. La Game Boy la tendréis que poner vosotros, pero el cable se regalará junto al juego. Así es, «Final Fantasy Crystal Chronicles» incluirá el cable de conexión sin variar de precio (59,95€). Lo necesitaréis para que la información del juego llegue a vuestras GB Advance, para colaborar y también para competir con vuestros amigos... Para qué explicar más si está todo en la review del juego. Pues hala, a disfrutar. Y date prisa, que la promoción es por tiempo limitado.



logos envia LT43+cód prod+ tonos marca movil al 7494

si no está el tono que estás buscando envia LT43 seguido de un espacio y una palabra que lo identifique al 7494

- | | |
|--|---|
| 54407 Tengo Queco | 60570 Bring to life Evanescence |
| 54391 Son de amores Andy y Lucas | 59168 No woman no cry Bob Marley |
| 62073 Shin Chan TV | 59169 Voya vedrati danzare Presario |
| 4210 Fiesta pagana Mago de oz | 51803 El bueno el feo y el malo cine |
| 62023 Simpsons tv | 59708 Get busy Sean Paul |
| 55638 Cara al sol Himno | 57095 Tarzan Grito |
| 51189 La madre de Jose El canto del loco | 58821 El segador Himno |
| 68014 Hala Madrid himno | 54275 Me muero por conocerte Alex U. |
| 55611 Himno de España Himnos | 53295 Samba adagio Saffi duo |
| 61002 Cant del Barca himno | 54412 En tu cruz me clavaste Chenoa |
| 54353 Papi Chulo El chombo | 53382 Guita Di Lasta |
| 54406 Tanto la queria Andy y Lucas | 59743 Where is the love Black E. Peas |
| 51027 Mission impossible cine | 53237 Universe Chasis |
| 59608 8 me Eminem | 60004 Athletic de Bilbao himno |
| 57099 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z | 54387 Bye bye David Civera |
| 54278 Ni mas ni menos Los Chichos | 54498 Rosas y espinas David Bisbal |
| 62038 Rasca y pica tv | 53340 Lethal industry DJ Tiesto |
| 55122 Himno de la Legion Himno | 54393 Los Serrano Fran Peria |
| 53366 Titanic cine | 72474 Baby boy Beyonce feat Sean R. |
| 53389 Dos gardenias Latin lovers | 52997 El equipo A tv |
| 54354 No es lo mismo Alejandro Sanz | 54387 Loca Malena Gracia |
| 62027 Fraggle rock tv | 54375 Gladiator cine |
| 60036 Centenario Real Madrid Himno | 60238 Nothing Else Matters Metallica |
| 58081 Atletico de Madrid himno | 54274 Hasta que el cuerpo... Mago de Oz |
| 51821 La Pantera rosa cine | 53014 Ecuador Slash |
| 56021 Paquito chocolatero yeye | 59000 Star wars darth vader cine |
| 55059 Asturias Patria querida Himno | 60024 The final countdown Europe |

- | | |
|---|--|
| 50118 In the end Linking park | 59033 Himno de Galicia Himno |
| 55648 Guardia Civil Himno | 54371 Nave de la guerra Camela |
| 59048 Tubular bells Mike Oldfield | 54374 Space melodie Luna park |
| 62005 Coche fantástico 2 tv | 53212 Insomnia Faithless |
| 72191 Mortal kombat Techno syndrome | 54396 Color Esperanza Diego Torres |
| 51212 Danza del fuego Mago de Oz | 54391 Never again Miki Ink |
| 53271 Infected Barthez | 59019 Enter sandman Metallica |
| 62066 Las tapitas Anuncio Once | 53037 I will survive Gloria Gaynor |
| 68015 Real Sociedad himno | 56078 Moonlight Shadow Mike O. |
| 59019 La internacional tradicional | 54323 Dime Beth |
| 59068 In da club 50 Cent | 55772 Shut up Black eyed peas |
| 55028 Partido Popular Himno | 51087 Terminator cine |
| 54489 Aunque no te pueda ver Alex U. | 64088 To Zaneand Final Fantasy X |
| 60004 Highway to hell ACDC | 59127 We are the champions Queen |
| 51143 May I Be El señor de los anillos | 54376 La vida es bella cine |
| 59004 Lose Yourself Eminem | 54376 Sambame Upa Dance |
| 68213 The Trooper Iron Maiden | 54291 Digale David Bisbal |
| 51199 On the move Barthez | 54391 Ill be there for you Friends |
| 51121 Concerning Hobbits El s. de los a. | 54018 Enjoy The Silence D. Mode |
| 54180 Chiquilla Seguridad social | 66003 Himno del Betis himno |
| 60012 Sweet child of mine Guns n roses | 51092 Harry Potter Theme cine |
| 54231 A Dios le pido Juanes | 53366 Murcan to bach ko Panjabi mc |
| 53069 Freestyler Boomfunk Me | 54301 Es una lata el... Hotel Glam |
| 60029 Verano azul tv | 54259 Llorare las penas David Bis. |
| 54398 Te necesito Luis Miguel | 56741 White flag Dido |
| 54364 Caprichosa Chayanne | 51008 El padrino cine |
| 59012 Descendants Kate Ryan | 54384 From the inside Linkin park |
| 51012 Breathin Prodigy | 54384 Suteki da ne Final Fantasy X |
| 54133 Suffre mamon Hombres G | 53363 Emotion DJ Ross |
| 51111 Pulp fiction Theme | 54389 Puedes contar... La oreja de VG. |
| 53382 The number of the beast Iron maiden | 54384 Haciendo el amor Dinie |
| 53068 Cafe del mar Energy S2 | 59011 Mi carro Manolo Escobar |
| 59143 Every Breath You Take Police | 53341 Tu es foutu Ingrid |
| 59614 Numb Linking park | 59592 Skater boy Avril Lavigne |
| 59614 Cuando tu ves Chenoa | 53384 Himno del Ocaso cine himno |
| 50042 Satisfaction Rolling Stones | 54119 Slow Kylie Minogue |
| 53375 Traffic DJ Tiesto | 52067 Chihuahua Cocacola |
| 51048 Hey boy hey girl Chemical Brothers | 54413 En tu ventana Andy y Lucas |
| 59013 Number of the beast Iron maiden | 53384 Mas que nada Tango girls |
| 54411 Desahucio el aire David Busta | 50073 Livin On A Prayer Bon Jovi |
| 50011 Going under Evanescence | 54220 Sin ti no soy nada Amaral |
| 59488 Without Me Eminem | 54047 Metal gear solid Video |
| 54289 Mierme David Bisbal | 51158 Rocky Cine |

logos envia 55F un espacio y el código del tono al 7057

- | | |
|--------------------------------------|-------------------------------|
| 5200 ANDY AND LUCAS | TANTO LA QUERIA |
| 5432 CHENOA | EN TU CRUZ ME CLAVASTE |
| 5202 JUNIOR MIGUEZ | DOWN |
| 4735 DJ NEIL | GO AHEAD |
| 4870 BEYONCE KNOWLES FT JAY Z | CRAZY IN LOVE |
| 4982 BLACK EYED PEAS | WHERE IS THE LOVE |
| 0786 SAFRI DUO | SAMBA DAGIO |
| 4131 50 CENT | IN DA CLUB |
| 0429 DR DRE FEAT. EMINEM | FORGET ABOUT DRE |
| 2872 ENYA | MAY IT BE - LORD OF THE RINGS |
| 3571 JESSY | LOOK AT ME NOW |
| 4088 MARTA DJ | ANGLIA |
| 4839 JUNIOR | DOWN |
| 4932 EL CANTO DEL LOCO | LA MADRE DE JOSE |
| 3116 DJ Tiesto | LETHAL INDUSTRIE |
| 1820 MAGO DE OZ | FIESTA PAGANA |
| 5191 LINKIN PARK | NUMB |
| 4515 SEAN PAUL | GET BUSY |
| 0923 THEME | PINK PANTHER |
| 4938 ANDY AND LUCAS | SON DE AMORES |
| 5392 LA MALA RODRIGUEZ | LA NINA |
| 0003 THEME FROM MISSION IMPOSSIBLE 2 | THEME FROM M. I. 2 |
| 4948 LORNA | PAPI CHULO |
| 4079 PANJABI MC | MUNDIA TO BACH KE |
| 1424 U2 | WITH OR WHITOU YOU |
| 5385 LA OREJA DE VAN GOGH | ROSAS |
| 1014 A TEAM | THE A-TEAM THEME |
| 2886 KATE RYAN | DESENCHANTEE |
| 0218 SONIQUE | SKY |
| 3708 EMINEM | 8 MILE |
| 1027 BOB MARLEY | NO WOMAN NO CRY |
| 5196 DAVID CIVERA | ROSA Y ESPINAS |
| 4941 EMINEM | BUSINESS |
| 5169 50 CENT | P.I.M.P |
| 4259 LINKIN PARK | SOMEWHERE I BELONG |
| 5198 ALEJANDRO SANZ | NO ES LO MISMO |
| 2793 VARIOUS ARTISTS | THE GODFATHER THEME |
| 0107 THEME FROM BENNY HILL | THEME FROM BENNY HILL |
| 3416 EMINEM | LOSE YOURSELF |
| 4265 DAVID BISBAL | MIENTEME |
| 5201 CHAYANNE | CAPRICIOSA |
| 5401 EL CANTO DEL LOCO | VOLVER A DISFRUTAR |
| 2860 AMARAL | SIN TI NO SOY NADA |
| 3271 DJ RAY | THE MUSIC |
| 1336 QUEEN | WE ARE THE CHAMPIONS |
| 0141 GLORIA GAYNOR | I WILL SURVIVE |
| 4083 THEME | SHIN CHAN |
| 5199 VEGA | GRITA |
| 0004 THEME FROM INSPECTOR GADGET | T. FROM INSP. GADGET |
| 0078 COCA COLA REKLAMEN | COCA COLA THEME |
| 3957 BARTHEZZ | INFECTED |
| 4326 DMX | X GONNA GIVE IT TO YA |
| 4937 DAVID CIVERA | BYE BYE |
| 5208 HOMBRES G | LO NOTO |
| 5437 WHAM | LAST CHRISTMAS |
| 3030 EMINEM | THE WAY I AM |
| 3749 2PAC | THUGZ MANSION |
| 1038 EAGLES | HOTEL CALIFORNIA |
| 5197 LUIS MIGUEL | TE NECESITO |
| 5441 CAFE QUIJANO | TEQUILA |
| 3741 ROLLING STONES | JUMPIN JACK FLASH |
| 4682 ELVIS PRESLEY | SUSPICIOUS MINDS |
| 3008 MS. DYNAMITE | DY-NA-MI-TEE |
| 3153 TIZZIANO FERRO | PERDONA |
| 3750 THEME | ROCKY |
| 3936 VARIOUS ARTISTS | FRAGGLE ROCK THEME |
| 4030 STAR WARS THEME | STAR WARS THEME |
| 3117 ABEL RAMOS | QUARZO |
| 4846 DJ SAMMY | SUNLIGHT |
| 2962 COOLIO | GANGSTA'S PARADISE |
| 4863 EVE | LET ME BLOW YA MIND |
| 4868 LA MALA RODRIGUEZ | TENGO UN TRATO |
| 5389 LUDACRIS | ACT A FOOL |
| 3799 JOHN LENNON | GIVE PEACE A CHANCE |
| 4309 JUSTIN TIMBERLAKE | ROCK YOUR BODY |
| 4955 MANUEL CARRASCO | QUE CORRA EL AIRE |
| 5010 ELVIS PRESLEY | YOU WERE ALWAYS ON MY MIND |
| 1350 AHA | TAKE ON ME |
| 3402 DIEGO TORRES | COLOR ESPERANZA |
| 1343 CARTOONS | ITCHY AND SCRATCHY |
| 3581 VARIOUS ARTISTS | WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS |
| 2514 EMINEM | WITHOUT ME |
| 4564 50 CENT | 21 QUESTIONS |
| 4934 TANGA GIRLS | MAS QUE NADA |
| 4964 LAS NINAS | OJU |
| 5378 MICHAEL JACKSON | ONE MORE CHANCE |
| 1694 HIMNO | BARCELONA |
| 2674 SILVER | FORGIVEN |
| 3684 DJ CRIVI | MANKELL |
| 3698 DJ BART | DJ BART |
| 0220 THEME FROM TOP GUN | THEME FROM TOP GUN |
| 0939 THEME | GHOSTBUSTERS |
| 1339 CARTOONS | SCOOBYDOO |
| 3894 VARIOUS ARTISTS | HALLOWEEN THEME |
| 4026 THEME FROM JAMES BOND | THEME FROM JAMES BOND |
| 4031 THEME FROM INDIANA JONES | THEME FROM INDIANA JONES |
| 0535 SAFRI DUO | PLAYED-A-LIVE |
| 3127 T.A.T.U | ALL THE THINGS SHE SAID |
| 4954 PEARCING | BOOGIE BOOGIE |
| 1869 BUBBA SPARXX | UGLY |

EFFECTOS SONOROS EN MP3 PARA TU MOVIL CAMSADO DEL RING DE TU MOVIL QUIERES QUE TU MOVIL SUENE DE CINE? envia POL18 + espacio + cod del sonido al 7808

- | | | | |
|---------------------------|-----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|
| 77062 BUHO | 77009 GEMIDOS RAPIDOS | 77067 CHARLESTON | 77022 CAMARA DE FOTOS |
| 77063 BURRO | 77008 OOH | 77069 DIEKLAND JAZZ BAND | 77016 CODIGO MORSE |
| 77065 CABALLO | 77007 DRGASMO | 77073 FOOTBALL MARCHING BAND | 77013 COMPUTADORA |
| 77064 CABALLO RELINCHANDO | 77054 LOBO FRYSTE | 77080 INDIOS AMERICANOS | 77030 INTEL INSIDE |
| 77106 CAZAMODO AL PAVO | 77087 LOBO | 77107 LOUIS ARMSTRONG | 77014 MOJAVE |
| 77066 CERDO | 77086 MOSQUITO | 77104 MUSICA DE CIRCO | 77015 MORSE SOS |
| 77058 COMPACE EXCITADO | 77084 OJO | 77097 MUSICA MILITAR AMERICANA | 77012 ONDAS |
| 77070 ELEFANTE | 77100 PAJARO DE JUNGLA | 77092 OPERA | 77018 TELEFONO ANTIGUO |
| 77072 FOCAS | 77081 PATOS | 77101 THE ENTERTAINER | 77017 TUNING RADIO |
| 77071 GALLINAS | 77044 FRENAZO | 77105 TONQUE MILITAR | 77019 APLAUSOS |
| 77075 GALLO | 77045 HARLEY DAVIDSON | 77000 20TH CENTURY FOX | 77039 ATAQUE AEREO |
| 77074 GALLO CACAREANDO | 77046 HELICOPTERO | 77001 EL GORDO Y EL FLACO | 77040 AVI N CAYENDO |
| 77076 GALDPE DE CABALLO | 77047 SIRENA DE BARCO | 77003 GUNO MORNING VIETNAM | 77041 EXPLOSION 2 |
| 77077 GATO ENFADADO | 77048 SIRENA DE POLICIA | 77002 GRITO DE TARZAN | 77031 LIQUIDO |
| 77078 GATO MAULLANDO | 77050 TREN PASANDO | 77004 HASTA LA VISTA BABY | 77038 PISTOLA 9 MM |
| 77079 GATO ROMROMEA | 77058 SERPIENTE DE CASCABEL | 77055 KARATE | 77034 PUERTA QUE SE CIERRA |
| 77095 INSECTOS VOLANDO | 77090 TIGRE | 77032 PEPSI SO | 77036 TORMENTA |
| 77088 JAGUAR | 77083 VACA | 77005 SONIDO THX | 77037 TRUENO |
| 77085 LEON | 77110 VACA 2 | 77052 RUPTO BRUTO | 77011 BESO |
| 77096 LEON RUGIENDO | 77114 VACAS | 77053 ESTORNUDO | 77115 ESTOY A PUNTO DE CORRER... |
| 77093 LOBO | 77082 ALELUIA | 77054 HELLO! | 77006 GEMIDOS |

FOTOS ENVIAR 22COLOR SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CODIGO DE TU FONDO AL 7057

- | | | | | | | | |
|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 0552 | 0545 | 0542 | 0617 | 0614 | 0610 | 0536 | 0821 |
| 0544 | 0543 | 0619 | 0616 | 0611 | 0605 | 0601 | 0817 |
| 0827 | 0825 | 1306 | 1306 | 1300 | 1299 | 1293 | 1288 |
| 1282 | 1281 | 1276 | 1275 | 1270 | 1264 | 1263 | 1258 |

MMS DINAMICOS envia 1750 + código mms + un espacio al 7057

- | | | |
|------|------|------|
| 3377 | 3375 | 3372 |
| 3336 | 3333 | 3330 |
| 3335 | 3331 | 3329 |
| 3325 | 3321 | 3319 |
| 3315 | 3311 | 3309 |
| 3305 | 3301 | 3299 |
| 3295 | 3291 | 3289 |
| 3285 | 3281 | 3279 |
| 3275 | 3271 | 3269 |
| 3265 | 3261 | 3259 |
| 3255 | 3251 | 3249 |
| 3245 | 3241 | 3239 |
| 3235 | 3231 | 3229 |
| 3225 | 3221 | 3219 |
| 3215 | 3211 | 3209 |
| 3205 | 3201 | 3199 |
| 3195 | 3191 | 3189 |
| 3185 | 3181 | 3179 |
| 3175 | 3171 | 3169 |
| 3165 | 3161 | 3159 |
| 3155 | 3151 | 3149 |
| 3145 | 3141 | 3139 |
| 3135 | 3131 | 3129 |
| 3125 | 3121 | 3119 |
| 3115 | 3111 | 3109 |
| 3105 | 3101 | 3099 |
| 3095 | 3091 | 3089 |
| 3085 | 3081 | 3079 |
| 3075 | 3071 | 3069 |
| 3065 | 3061 | 3059 |
| 3055 | 3051 | 3049 |
| 3045 | 3041 | 3039 |
| 3035 | 3031 | 3029 |
| 3025 | 3021 | 3019 |
| 3015 | 3011 | 3009 |
| 3005 | 3001 | 2999 |
| 2995 | 2991 | 2989 |
| 2985 | 2981 | 2979 |
| 2975 | 2971 | 2969 |
| 2965 | 2961 | 2959 |
| 2955 | 2951 | 2949 |
| 2945 | 2941 | 2939 |
| 2935 | 2931 | 2929 |
| 2925 | 2921 | 2919 |
| 2915 | 2911 | 2909 |
| 2905 | 2901 | 2899 |
| 2895 | 2891 | 2889 |
| 2885 | 2881 | 2879 |
| 2875 | 2871 | 2869 |
| 2865 | 2861 | 2859 |
| 2855 | 2851 | 2849 |
| 2845 | 2841 | 2839 |
| 2835 | 2831 | 2829 |
| 2825 | 2821 | 2819 |
| 2815 | 2811 | 2809 |
| 2805 | 2801 | 2799 |
| 2795 | 2791 | 2789 |
| 2785 | 2781 | 2779 |
| 2775 | 2771 | 2769 |
| 2765 | 2761 | 2759 |
| 2755 | 2751 | 2749 |
| 2745 | 2741 | 2739 |
| 2735 | 2731 | 2729 |
| 2725 | 2721 | 2719 |
| 2715 | 2711 | 2709 |
| 2705 | 2701 | 2699 |
| 2695 | 2691 | 2689 |
| 2685 | 2681 | 2679 |
| 2675 | 2671 | 2669 |
| 2665 | 2661 | 2659 |
| 2655 | 2651 | 2649 |
| 2645 | 2641 | 2639 |
| 2635 | 2631 | 2629 |
| 2625 | 2621 | 2619 |
| 2615 | 2611 | 2609 |
| 2605 | 2601 | 2599 |
| 2595 | 2591 | 2589 |
| 2585 | 2581 | 2579 |
| 2575 | 2571 | 2569 |
| 2565 | 2561 | 2559 |
| 2555 | 2551 | 2549 |
| 2545 | 2541 | 2539 |
| 2535 | 2531 | 2529 |
| 2525 | 2521 | 2519 |
| 2515 | 2511 | 2509 |
| 2505 | 2501 | 2499 |
| 2495 | 2491 | 2489 |
| 2485 | 2481 | 2479 |
| 2475 | 2471 | 2469 |
| 2465 | 2461 | 2459 |
| 2455 | 2451 | 2449 |
| 2445 | 2441 | 2439 |
| 2435 | 2431 | 2429 |
| 2425 | 2421 | 2419 |
| 2415 | 2411 | 2409 |
| 2405 | 2401 | 2399 |
| 2395 | 2391 | 2389 |
| 2385 | 2381 | 2379 |
| 2375 | 2371 | 2369 |
| 2365 | 2361 | 2359 |
| 2355 | 2351 | 2349 |
| 2345 | 2341 | 2339 |
| 2335 | 2331 | 2329 |
| 2325 | 2321 | 2319 |
| 2315 | 2311 | 2309 |
| 2305 | 2301 | 2299 |
| 2295 | 2291 | 2289 |
| 2285 | 2281 | 2279 |
| 2275 | 2271 | 2269 |
| 2265 | 2261 | 2259 |
| 2255 | 2251 | 2249 |
| 2245 | 2241 | 2239 |
| 2235 | 2231 | 2229 |
| 2225 | 2221 | 2219 |
| 2215 | 2211 | 2209 |
| 2205 | 2201 | 2199 |
| 2195 | 2191 | 2189 |
| 2185 | 2181 | 2179 |
| 2175 | 2171 | 2169 |
| 2165 | 2161 | 2159 |
| 2155 | 2151 | 2149 |
| 2145 | 2141 | 2139 |
| 2135 | 2131 | 2129 |
| 2125 | 2121 | 2119 |
| 2115 | 2111 | 2109 |
| 2105 | 2101 | 2099 |
| 2095 | 2091 | 2089 |
| 2085 | 2081 | 2079 |
| 2075 | 2071 | 2069 |
| 2065 | 2061 | 2059 |
| 2055 | 2051 | 2049 |
| 2045 | 2041 | 2039 |
| 2035 | 2031 | 2029 |
| 2025 | 2021 | 2019 |
| 2015 | 2011 | 2009 |
| 2005 | 2001 | 1999 |
| 1995 | 1991 | 1989 |
| 1985 | 1981 | 1979 |
| 1975 | 1971 | 1969 |
| 1965 | 1961 | 1959 |
| 1955 | 1951 | 1949 |
| 1945 | 1941 | 1939 |
| 1935 | 1931 | 1929 |
| 1925 | 1921 | 1919 |
| 1915 | 1911 | 1909 |
| 1905 | 1901 | 1899 |
| 1895 | 1891 | 1889 |
| 1885 | 1881 | 1879 |
| 1875 | 1871 | 1869 |
| 1865 | 1861 | 1859 |
| 1855 | 1851 | 1849 |
| 1845 | 1841 | 1839 |
| 1835 | 1831 | 1829 |
| 1825 | 1821 | 1819 |
| 1815 | 1811 | 1809 |
| 1805 | 1801 | 1799 |
| 1795 | 1791 | 1789 |
| 1785 | 1781 | 1779 |
| 1775 | | |

AVANCE

- ▶ **GAMECUBE**
- ▶ **20 DE MAYO**
- ▶ **NINTENDO - THE POKÉMON COMPANY**
- ▶ **COMBATE Y ROL**

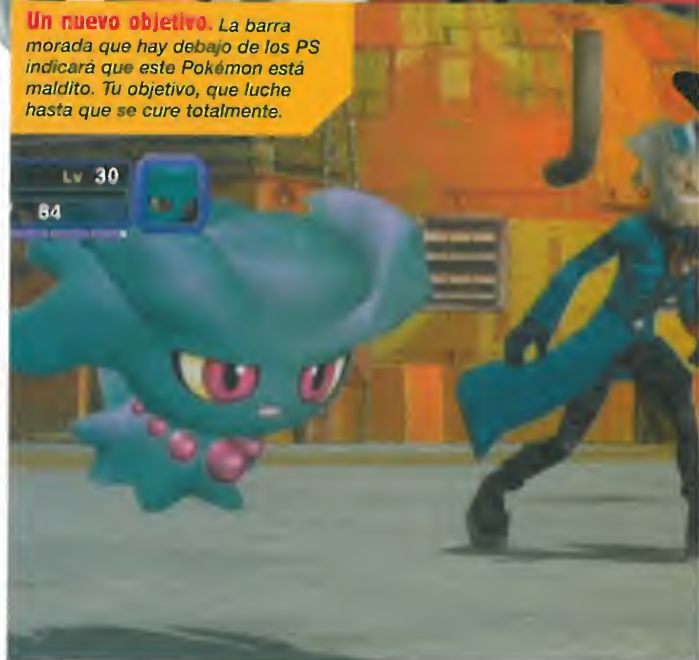
POKÉMON COLOSSEUM

Si piensas que «Pokémon Colosseum» es una nueva versión de «Pokémon Stadium» con gráficos impresionantes, pero con nuevos modos de batalla (como los combates dos contra dos estilo Rubí y Zafiro), acertarás... a medias. Sí porque en «Pokémon Colosseum» hay algo más con lo que fliparás. Un modo RPG para disfrutar de una apasionante aventura en un nuevo mundo, con nuevos héroes, nuevas ciudades con tiendas y Centros Pokémon, un nuevo equipo de malos... ¡Prepárate, será una pasada!

Por fin un Pokémon en **GAMECUBE** con lucha y buen **RPG**



Un nuevo objetivo. La barra morada que hay debajo de los PS indicará que este Pokémon está maldito. Tu objetivo, que luche hasta que se cure totalmente.



La lucha. Para librar a los Pokémon malditos, deberemos luchar contra sus entrenadores. Tendremos diferentes escenarios dependiendo de la ciudad en la que estemos.



A toda caña.

Se acabaron los tiempos de ir pedaleando. Ahora nuestros héroes dispondrán de una moto para viajar a toda pastilla de una ciudad a otra.



Psy Lv 25
75 / 75



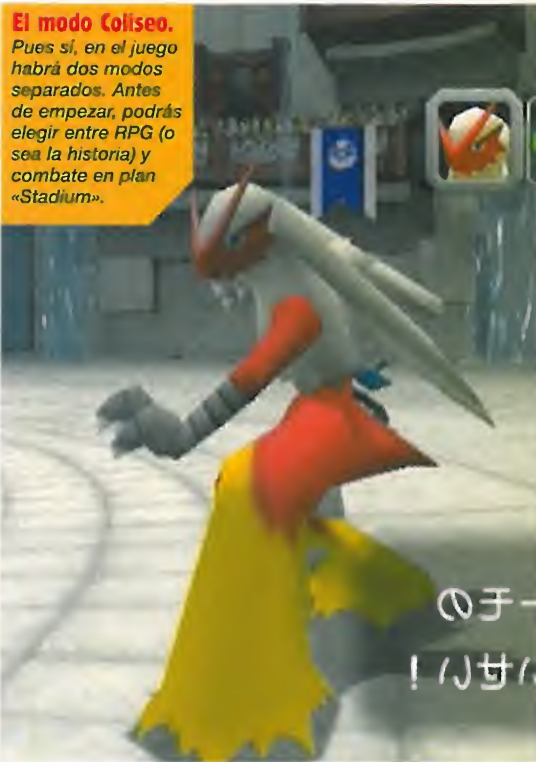
El equipo inicial. Al principio no tendrás que elegir a ningún Pokémon. Empezarás con un equipo formado por Umbreon (nivel 26) y Espeon (nivel 25). ¡Mucha suerte!



Genuino sabor Pokémon. Como en todos los clásicos de la saga, aquí encontrarás tiendas, Centros Pokémon y escuela de entrenadores. ¡Querrás conocerlos todos!

El modo Coliseo.

Pues sí, en el juego habrá dos modos separados. Antes de empezar, podrás elegir entre RPG (o sea la historia) y combate en plan «Stadium».



¡DESCUBRE UN NUEVO MUNDO REPLETO DE AVENTURAS Y COMBATES EN «POKÉMON COLOSSEUM»!



Últimas noticias. Al igual que en «Rubi y Zafiro», en «Colosseum» tendrás que mirar las noticias de la tele si quieres conseguir información vital para acabar con los malos.

Investigar, básico. Cada vez que llegues a una ciudad tendrás que hablar con todo el mundo. En esta comisaría seguro que hay información.



▶ GAME BOY ADVANCE
 ▶ ABRIL
 ▶ NINTENDO
 ▶ AVENTURA DE ACCIÓN

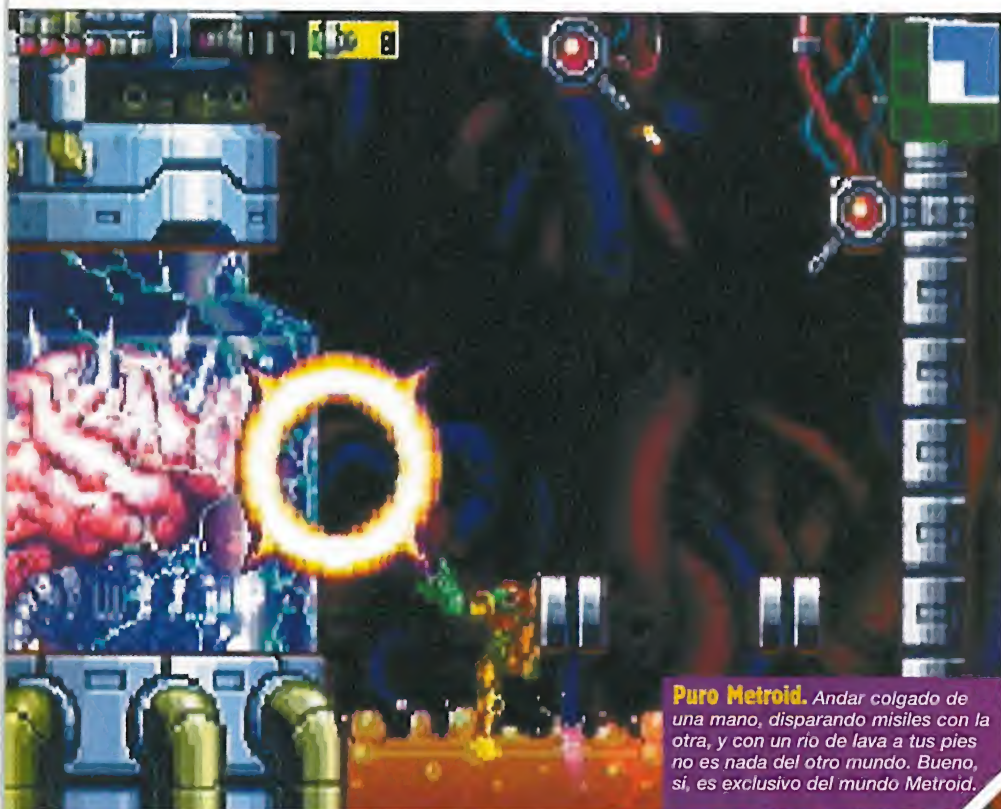
Samus volverá con una **aventura arrasadora** para GBA



METROID ZERO MISSION

Quienes jugasen «Metroid Fusion» ya saben cómo se las gasta la justiciera espacial en Advance: gran calidad técnica, jugabilidad tope y una inesperada variedad de situaciones. En este "segundo advenimiento" nos veremos inmersos en la "precuela" de toda la saga Metroid. La aventura se desarrollará en el planeta Zebes, el lugar más laberíntico que os podáis imaginar, y deberemos eliminar a todos los Metroids que por allí campen, además de a Mother Brain (o madre del cordero, vamos). Para ello haremos uso de habilidades y armas de la heroína como láseres, misiles varios, bombas, salto-hélice, la ya famosa Morph Ball...

Enemigos. En la variedad está el gusto y, aunque este bicho te dará un disgusto si no te andas con ojo, es de agradecer el original diseño de los cientos de enemigos del juego.



Puro Metroid. Andar colgado de una mano, disparando misiles con la otra, y con un río de lava a tus pies no es nada del otro mundo. Bueno, sí, es exclusivo del mundo Metroid.

Espectáculo continuo. Tanto si andas por ahí cargándote bichotes, como si recargas energía y munición, el juego mantendrá un espléndido nivel gráfico.



¡Dispara, corre, salta! La acción será el punto fuerte de la aventura, aunque tendremos que cuidarnos de saber hacia dónde vamos y cuál será nuestro próximo objetivo.

TONOS (SONIDOS, MELODÍAS), PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

Por SMS (mensaje):

Envía **TONO96** y la referencia al **7667**.
Ejemplo: **TONO96 967095**

Lista TOP40

Nº Ref.	Título	Categoría
967407	Tequila	POP NACIO.
967374	Mi Corazón	POP NACIO.
967385	Me Against The Music	POP INTER.
★ Aunque No Te Pueda Ver Referencia: 967414		
Categoría: POP NACIONAL		
967376	La Esencia De Tu Voz	OT1
967446	Lalido Urbano	POP NACIO.
967386	En Tu Cruz Me Clavaste	OT1
967351	Rosas	POP NACIO.
967401	Slow	POP INTER.
967476	One More Chance	POP INTER.

Los + VENDIDOS

Nº Ref.	Título	Categoría
966246	Jesucristo García - ROCK	
967498	Bulería - OT1	
967497	Dámelo Ya - POP	
★ La Costa Del Silencio Referencia: 967353		
Categoría: ROCK NACIONAL		
966838	La Madre De José - POP	
967447	De Mil Colores - POP	
967379	Tengo - POP	
967140	Papi Chulo - POP	
967276	Down - RAP	
967443	Vicio - ROCK	
967435	Dale Don Dale - POP	
967425	Olvidate De Mí - POP	
966302	Molinos De Viento - ROCK	
967314	Tanto La Quería - POP	
967423	Soldadito Marín - POP	
967238	No Es Lo Mismo - POP	
966792	Bye Bye - POP	
★ POP ROCK INTERNACIONAL		
966637	Bring Me To Life - ROCK	
967364	Where Is The Love? - POP	
966711	Somewhere I Belong - ROCK	
★ HITS		
965007	Himno Nacional De España	
966700	La Internacional Comunista	
965063	Real Madrid	
966273	Centenario Real Madrid	
967363	Himno Nacional U.R.S.S.	

Por TELÉFONO:

Llama al **806.588.672**, marca la referencia y tu número de teléfono.

VIDEOJUEGOS

Nº Ref.	Título	Categoría
965530	Super Mario Bros.	
967321	Mortal Kombat	
967466	Need For Speed Underground	
★ The Legend Of Zelda Referencia: 967095		
Categoría: VIDEOJUEGOS		
966805	Pokemon	

CINE/TELEVISIÓN

Nº Ref.	Título	Categoría
965574	El Exorcista (Tubular Bells) - CINE	
967120	2 Fast 2 Furious (Aztaroth) - CINE	
966264	La Muerte Tenía Un Precio - CINE	
★ Bola De Dragón Referencia: 965503		

Nº Ref.	Título	Categoría
965956	El Último Mohicano - CINE	
965002	Misión Imposible - CINE	
967439	Anuncio Coca Cola Despedido - TV	
967267	Yo El Vaquillo - CINE	
967539	The Fast And The Furious - CINE	
★ Eres Un Cabrón RP Referencia: 965566		

Nº Ref.	Título	Categoría
967378	El Último Mohicano (final) - CINE	
965939	Terminator - CINE	
966840	Embrujadas (How Soon Is Now?) - TV	
965336	Shin Chan (estrillón) - TV	

DANCE/TECHNO

Nº Ref.	Título	Categoría
966541	Scorpio	
966174	Groove 2.0	
967431	All The People In The World	
★ Zanarkand Referencia: 966512		
Categoría: DANCE/TECHNO		
967387	Traffic	
967416	Children Of The Demon	
967270	Flying Free V.2	

Nº Ref.	Título	Categoría
965865	Infected	
967402	Dos Gardenias	
967493	No No No	

FONDOS (IMAGENES EN COLOR)

Por SMS (mensaje):

Envía **FONDO96** y la referencia del fondo que quieras al **7667**.



Ejemplo: **FONDO96 1077**



Indicaciones para configurar la móvil para WAP. Compatible con: MOTOROLA (C26 y 7750), NOKIA (750, 3510, 6100, 6110, 6120, 6130, 6140, 6150, 6160, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000, 10001, 10002, 10003, 10004, 10005, 10006, 10007, 10008, 10009, 10010, 10011, 10012, 10013, 10014, 10015, 10016, 10017, 10018, 10019, 10020, 10021, 10022, 10023, 10024, 10025, 10026, 10027, 10028, 10029, 10030, 10031, 10032, 10033, 10034, 10035, 10036, 10037, 10038, 10039, 10040, 10041, 10042, 10043, 10044, 10045, 10046, 10047, 10048, 10049, 10050, 10051, 10052, 10053, 10054, 10055, 10056, 10057, 10058, 10059, 10060, 10061, 10062, 10063, 10064, 10065, 10066, 10067, 10068, 10069, 10070, 10071, 10072, 10073, 10074, 10075, 10076, 10077, 10078, 10079, 10080, 10081, 10082, 10083, 10084, 10085, 10086, 10087, 10088, 10089, 10090, 10091, 10092, 10093, 10094, 10095, 10096, 10097, 10098, 10099, 10100, 10101, 10102, 10103, 10104, 10105, 10106, 10107, 10108, 10109, 10110, 10111, 10112, 10113, 10114, 10115, 10116, 10117, 10118, 10119, 10120, 10121, 10122, 10123, 10124, 10125, 10126, 10127, 10128, 10129, 10130, 10131, 10132, 10133, 10134, 10135, 10136, 10137, 10138, 10139, 10140, 10141, 10142, 10143, 10144, 10145, 10146, 10147, 10148, 10149, 10150, 10151, 10152, 10153, 10154, 10155, 10156, 10157, 10158, 10159, 10160, 10161, 10162, 10163, 10164, 10165, 10166, 10167, 10168, 10169, 10170, 10171, 10172, 10173, 10174, 10175, 10176, 10177, 10178, 10179, 10180, 10181, 10182, 10183, 10184, 10185, 10186, 10187, 10188, 10189, 10190, 10191, 10192, 10193, 10194, 10195, 10196, 10197, 10198, 10199, 10200, 10201, 10202, 10203, 10204, 10205, 10206, 10207, 10208, 10209, 10210, 10211, 10212, 10213, 10214, 10215, 10216, 10217, 10218, 10219, 10220, 10221, 10222, 10223, 10224, 10225, 10226, 10227, 10228, 10229, 10230, 10231, 10232, 10233, 10234, 10235, 10236, 10237, 10238, 10239, 10240, 10241, 10242, 10243, 10244, 10245, 10246, 10247, 10248, 10249, 10250, 10251, 10252, 10253, 10254, 10255, 10256, 10257, 10258, 10259, 10260, 10261, 10262, 10263, 10264, 10265, 10266, 10267, 10268, 10269, 10270, 10271, 10272, 10273, 10274, 10275, 10276, 10277, 10278, 10279, 10280, 10281, 10282, 10283, 10284, 10285, 10286, 10287, 10288, 10289, 10290, 10291, 10292, 10293, 10294, 10295, 10296, 10297, 10298, 10299, 10300, 10301, 10302, 10303, 10304, 10305, 10306, 10307, 10308, 10309, 10310, 10311, 10312, 10313, 10314, 10315, 10316, 10317, 10318, 10319, 10320, 10321, 10322, 10323, 10324, 10325, 10326, 10327, 10328, 10329, 10330, 10331, 10332, 10333, 10334, 10335, 10336, 10337, 10338, 10339, 10340, 10341, 10342, 10343, 10344, 10345, 10346, 10347, 10348, 10349, 10350, 10351, 10352, 10353, 10354, 10355, 10356, 10357, 10358, 10359, 10360, 10361, 10362, 10363, 10364, 10365, 10366, 10367, 10368, 10369, 10370, 10371, 10372, 10373, 10374, 10375, 10376, 10377, 10378, 10379, 10380, 10381, 10382, 10383, 10384, 10385, 10386, 10387, 10388, 10389, 10390, 10391, 10392, 10393, 10394, 10395, 10396, 10397, 10398, 10399, 10400, 10401, 10402, 10403, 10404, 10405, 10406, 10407, 10408, 10409, 10410, 10411, 10412, 10413, 10414, 10415, 10416, 10417, 10418, 10419, 10420, 10421, 10422, 10423, 10424, 10425, 10426, 10427, 10428, 10429, 10430, 10431, 10432, 10433, 10434, 10435, 10436, 10437, 10438, 10439, 10440, 10441, 10442, 10443, 10444, 10445, 10446, 10447, 10448, 10449, 10450, 10451, 10452, 10453, 10454, 10455, 10456, 10457, 10458, 10459, 10460, 10461, 10462, 10463, 10464, 10465, 10466, 10467, 10468, 10469, 10470, 10471, 10472, 10473, 10474, 10475, 10476, 10477, 10478, 10479, 10480, 10481, 10482, 10483, 10484, 10485, 10486, 10487, 10488, 10489, 10490, 10491, 10492, 10493, 10494, 10495, 10496, 10497, 10498, 10499, 10500, 10501, 10502, 10503, 10504, 10505, 10506, 10507, 10508, 10509, 10510, 10511, 10512, 10513, 10514, 10515, 10516, 10517, 10518, 10519, 10520, 10521, 10522, 10523, 10524, 10525, 10526, 10527, 10528, 10529, 10530, 10531, 10532, 10533, 10534, 10535, 10536, 10537, 10538, 10539, 10540, 10541, 10542, 10543, 10544, 10545, 10546, 10547, 10548, 10549, 10550, 10551, 10552, 10553, 10554, 10555, 10556, 10557, 10558, 10559, 10560, 10561, 10562, 10563, 10564, 10565, 10566, 10567, 10568, 10569, 10570, 10571, 10572, 10573, 10574, 10575, 10576, 10577, 10578, 10579, 10580, 10581, 10582, 10583, 10584, 10585, 10586, 10587, 10588, 10589, 10590, 10591, 10592, 10593, 10594, 10595, 10596, 10597, 10598, 10599, 10600, 10601, 10602, 10603, 10604, 10605, 10606, 10607, 10608, 10609, 10610, 10611, 10612, 10613, 10614, 10615, 10616, 10617, 10618, 10619, 10620, 10621, 10622, 10623, 10624, 10625, 10626, 10627, 10628, 10629, 10630, 10631, 10632, 10633, 10634, 10635, 10636, 10637, 10638, 10639, 10640, 10641, 10642, 10643, 10644, 10645, 10646, 10647, 10648, 10649, 10650, 10651, 10652, 10653, 10654, 10655, 10656, 10657, 10658, 10659, 10660, 10661, 10662, 10663, 10664, 10665, 10666, 10667, 10668, 10669, 10670, 10671, 10672, 10673, 10674, 10675, 10676, 10677, 10678, 10679, 10680, 10681, 10682, 10683, 10684, 10685, 10686, 10687, 10688, 10689, 10690, 10691, 10692, 10693, 10694, 10695, 10696, 10697, 10698, 10699, 10700, 10701, 10702, 10703, 10704, 10705, 10706, 10707, 10708, 10709, 10710, 10711, 10712, 10713, 10714, 10715, 10716, 10717, 10718, 10719, 10720, 10721, 10722, 10723, 10724, 10725, 10726, 10727, 10728, 10729, 10730, 10731, 10732, 10733, 10734, 10735, 10736, 10737, 10738, 10739, 10740, 10741, 10742, 10743, 10744, 10745, 10746, 10747, 10748, 10749, 10750, 10751, 10752, 10753, 10754, 10755, 10756, 10757, 10758, 10759, 10760, 10761, 10762, 10763, 10764, 10765, 10766, 10767, 10768, 10769, 10770, 10771, 10772, 10773, 10774, 10775, 10776, 10777, 10778, 10779, 10780, 10781, 10782, 10783, 10784, 10785, 10786, 10787, 10788, 10789, 10790, 10791, 10792, 10793, 10794, 10795, 10796, 10797, 10798, 10799, 10800, 10801, 10802, 10803, 10804, 10805, 10806, 10807, 10808, 10809, 10810, 10811, 10812, 10813, 10814, 10815, 10816, 10817, 10818, 10819, 10820, 10821, 10822, 10823, 10824, 10825, 10826, 10827, 10828, 10829, 10830, 10831, 10832, 10833, 10834, 10835, 10836, 10837, 10838, 10839, 10840, 10841, 10842, 10843, 10844, 10845, 10846, 10847, 10848, 10849, 10850, 10851, 10852, 10853, 10854, 10855, 10856, 10857, 10858, 10859, 10860, 10861, 10862, 10863, 10864, 10865, 10866, 10867, 10868, 10869, 10870, 10871, 10872, 10873, 10874, 10875, 10876, 10877, 10878, 10879, 10880, 10881, 10882, 10883, 10884, 10885, 10886, 10887, 10888, 10889, 10890, 10891, 10892, 10893, 10894, 10895, 10896, 10897, 10898, 10899, 10900, 10901, 10902, 10903, 10904, 10905, 10906, 10907, 10908, 10909, 10910, 10911, 10912, 10913, 10914, 10915, 10916, 10917, 10918, 10919, 10920, 10921, 10922, 10923, 10924, 10925, 10926, 10927, 10928, 10

¿Todavía no conocéis el Sistema Automático de Ayuda de Juego? Pues prestad atención, porque esto os interesa

EL TELÉFONO DE LOS TRUCOS

Todos habéis comprobado el buen servicio “postventa” de Nintendo. Antes, se hacía a través del Club Nintendo, pero desde hace tiempo la comunicación es sólo a través del teléfono y de Internet. A todos os sonará pero, ¿sabéis cómo funciona?, ¿tenéis idea de las ventajas que se consiguen?, ¿con qué juegos os pueden ayudar? Gabriel Nieto, el “jefe” y “alma” de esto, nos lo cuenta.

EN POCAS PALABRAS...

- **DÓNDE LLAMAR:** El servicio automático de ayuda de juegos funciona a través del número de teléfono **902 88 78 78**
- **JUEGOS DISPONIBLES:** En este reportaje encontraréis una lista con todos los juegos disponibles en este servicio.
- **CAPACIDAD:** La capacidad del sistema es de entre **350.000 y 450.000** llamadas al mes.
- **SOCIOS VIP:** Los socios VIP pueden acceder a través de internet (www.nintendo.es) a un universo de ventajas exclusivas: desde guías de juego hasta regalos de todo tipo. ¿No sabes cómo ser miembro VIP? Pues entérate aquí mismo.

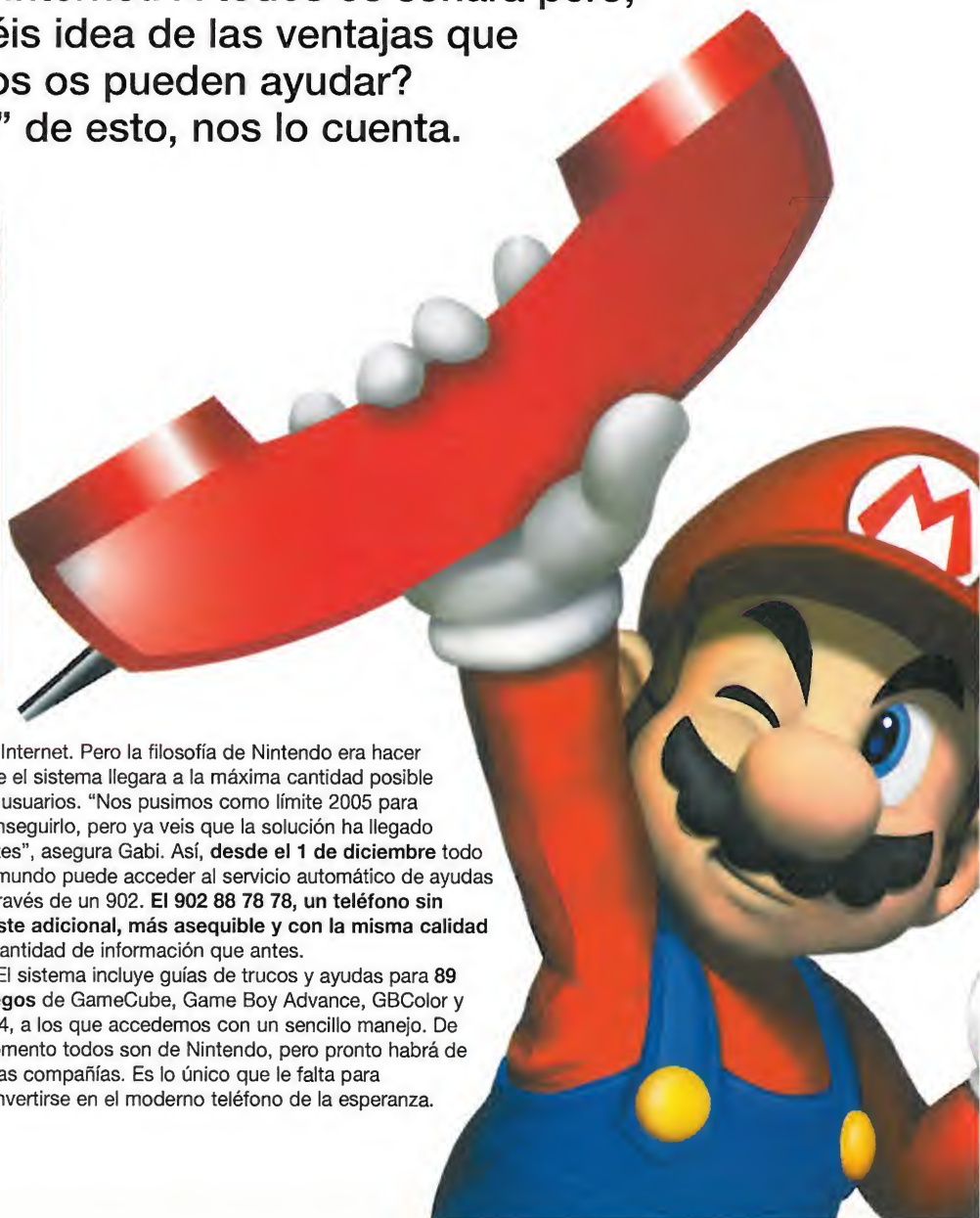
A ver, pregunta de examen. Sois Nintendo España y vuestro objetivo es **resolver las dudas con sus juegos de más de 600.000 usuarios**. ¿Qué haríais? **Hace 12 años**, el **Club Nintendo** nació para eso. Prestar un cuidado servicio a los usuarios de Nintendo. A través del teléfono, el club solucionó todas vuestras consultas de Game Boy y SNES, rápido y bien.

Pero con el tiempo crecieron las necesidades y la estructura se quedó pequeña. “Entonces decidimos desarrollar nuestro propio sistema, que cubriera todos los lanzamientos y atendiera a muchas personas sin límite de horario. Y creamos el sistema automático de ayudas de juegos con formato 906”, cuenta Gabriel Nieto.

Así estuvieron funcionando los últimos años, con el servicio telefónico y simultáneamente el de guías y ayudas

en Internet. Pero la filosofía de Nintendo era hacer que el sistema llegara a la máxima cantidad posible de usuarios. “Nos pusimos como límite 2005 para conseguirlo, pero ya veis que la solución ha llegado antes”, asegura Gabi. Así, **desde el 1 de diciembre** todo el mundo puede acceder al servicio automático de ayudas a través de un 902. **El 902 88 78 78, un teléfono sin coste adicional, más asequible y con la misma calidad y cantidad de información que antes.**

El sistema incluye guías de trucos y ayudas para **89 juegos** de GameCube, Game Boy Advance, GBColor y N64, a los que accedemos con un sencillo manejo. De momento todos son de Nintendo, pero pronto habrá de otras compañías. Es lo único que le falta para convertirse en el moderno teléfono de la esperanza.



SIGUE ESTOS PASOS... ¿CÓMO FUNCIONA EL 902 88 78 78?

Supongamos que los jefes finales de «Zelda Wind Waker» se nos resisten más de la cuenta. Y que necesitamos una ayudita. En concreto, queremos saber cómo derrotar a Verminus.

1 Levanta el teléfono y marca, sin miedo, el número 902 88 78 78.

2 Una vez dentro del sistema, pulsa:
1. para entrar en GameCube
1. para seleccionar el juego Wind Waker
2. para elegir información de jefes finales
3 para los tres últimos jefes
1. para Verminus, tras lo que oiremos las pistas y claves para acabar con él.

TE QUEDAS ATASCADO

GAME OVER

¡NO TE ALTERES!



COGE EL TELÉFONO



MARCA EL...



902 88 78 78.



Y ESCUCHA LAS INSTRUCCIONES



¡¡MOLA SER "SOCIO VIP"!! TRUCOS Y MÁS EN LA WEB NINTENDO

Entra en www.nintendo.es y registra la consola Nintendo que te acabas de comprar o tu último juego de Nintendo. ¿Ya? ¡Enhorabuena! Acabas de acceder a un universo de ventajas, tesoros y regalos, con la garantía de la GRAN N. Fíjate en todo lo que te espera en su página de la red.



ENTRE LOS EXTRAS Y VENTAJAS de un socio VIP, encontrarás cosas tan originales como este puzzle en el que jugamos a recomponer la imagen de Link.



¡¡UN CREADOR DE VÍDEOS de «Mario Kart»!! Esto sí que es la bomba, oye.



PON UN METROID en tu camiseta. La calcomanía la pone Nintendo VIP.



EL PERFIL DE UN VIP tiene los tesoros y premios. Puedes recibir avisos con noticias sobre los juegos que te molan.



EL CATÁLOGO DE ESTRELLAS premia la fidelidad a los juegos Nintendo. Cuantos más compres, a más regalos optarás.



LAS GUÍAS DE JUEGO son otra de las ventajas exclusivas de un socio VIP. Podrás consultar las de los últimos juegos disponibles para tu consola.



¿ALGUNA DUDA EN F-ZERO? Pues aquí podrás resolverlas. Menudo despliegue.



Y SI ERES FAN DE POKÉMON, también tendrás un espacio preferente en VIP.

PARA TODAS LAS CONSOLAS LISTA DE JUEGOS DISPONIBLES

Esta es la lista completa de los juegos de los que puedes conseguir ayudas en el Servicio Automático de Información de Juegos. Esta lista aumentará a medida que salgan nuevos juegos a la venta, y también puedes encontrarla en la siguiente dirección de internet: <http://pokemon.nintendo.es/publicity/902/902.html>

NINTENDO GAMECUBE

- 1080° Avalanche
- Mickey Mouse
- Doshin the Giant
- Eternal Darkness
- F-ZERO GX
- Legend of Zelda: Wind Waker
- Luigi's Mansion
- Mario Kart Double Dash
- Mario Party 4
- Mario Party 5
- Mario Sunshine
- Metroid Prime
- NBA Courtside 2002
- Pikmin
- Soul Calibur II
- Starfox Adventures
- Super Smash Bros Melee
- Wario World
- Wave Race: Blue Storm

GAME BOY ADVANCE

- Advance Wars
- Advance Wars 2
- Mickey & Minnie
- Donkey Kong Country
- F-Zero: Maximum Velocity
- Final Fantasy Tactics ADV.
- Game & Watch Gallery Advance
- Golden Sun
- Golden Sun 2: Edad perdida
- Kirby Nightmare in dream land
- Kurukuru Kururin
- Legend of Zelda: A link to the past
- Mario & Luigi
- Mario Advance
- Mario Advance 2
- Mario Advance 4: SMB3
- Mario Kart: Super Circuit
- Metroid Fusion
- Wario Land 4
- Yoshi's Island

POKÉMON

- POKÉMON Amarillo
- POKÉMON Azul
- POKÉMON Cristal
- POKÉMON Oro
- POKÉMON Pinball
- POKÉMON Pinball R/Z
- POKÉMON Plata
- POKÉMON Puzzle Challenge
- POKÉMON Puzzle League
- POKÉMON Rojo
- POKÉMON Rubi
- POKÉMON Snap
- POKÉMON Stadium
- POKÉMON Stadium 2
- POKÉMON Trading Card Game
- POKÉMON Zafiro

GAME BOY

- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Land 2
- Donkey Kong Land 3
- Hamtaro
- Legend of Zelda
- Legend of Zelda: Ages
- Legend of Zelda: Seasons
- Mario Bros
- Mario Land 3
- Perfect Dark
- Wario Land
- Wario Land 2
- Wario Land 3

NINTENDO 64

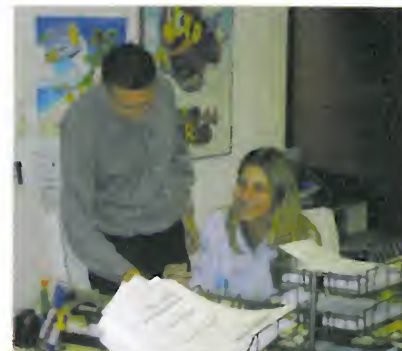
- Banjo & Kazooie
- Banjo Toole
- Diddy Kong Racing
- Donkey Kong 64
- F Zero X
- GOLDENEYE 007
- Jet Force Gemini
- Kirby's 64: The crystal shards
- Legend of Zelda: Majora's Mask
- Mario 64
- Mario kart 64
- Mario Party
- Mario Party 2
- Mario Party 3
- Paper Mario
- Perfect Dark
- Smash Bros
- Snowboarding 1080
- Star Wars Rogue SQUADRON
- Star Wars: EPISODE 1 Racing



Gabriel Nieto tiene una larga trayectoria en Nintendo. Ahora desempeña la función de Jefe de Atención al cliente e Internet.



Gabriel Nieto fue el creador del genial Club Nintendo. De eso hace ... ¡12 años!



Desde las oficinas de Nintendo España se controla el funcionamiento del sistema 902.

GABRIEL NIETO, DE NINTENDO ESPAÑA "FUIMOS PIONEROS EN OFRECER ESTE SERVICIO"

NINTENDO ACCIÓN. ¿Cuáles son los servicios que ofrece a sus usuarios actualmente Nintendo?

GABRIEL NIETO. Tenemos dos formas de comunicarnos con el usuario, una telefónica y otra a través de Internet. A nivel telefónico prestamos dos servicios claramente diferenciados. Por un lado el Servicio de Atención al Consumidor, y por otro, el Sistema Automático de Ayuda de Juegos. En Internet tenemos las Webs de Nintendo y Pokémon y un servicio de Ayuda de Juegos para los usuarios de nuestros productos. Nuestro servicio más especializado y el más reclamado por los usuarios ha sido siempre el Servicio de Ayudas de Juegos. No en vano, fuimos los pioneros en ofrecer este tipo de servicio en España, que lleva funcionando ininterrumpidamente desde el año 1992.

NA. ¿Qué aporta y cómo funciona el Sistema Automático de Ayudas de Juegos?

GN. Se trata de un sistema muy dinámico en el que la persona va escuchando una serie de opciones, y pulsando en el teclado del teléfono la que considera oportuna, hasta llegar a la respuesta correcta. Lo primero que elegimos es la consola a la que pertenece el juego que queremos consultar, a continuación el propio juego, y ya dentro de él, vamos eligiendo aquellas opciones que nos guían a resolver su duda. Además, el sistema se reconfigura de forma

inteligente, y la duda más consultada pasa a "recolocarse" en los primeros puestos de la lista inicial. Por supuesto, el sistema permite pulsar cualquier tecla en cualquier momento, sin necesidad de escuchar todas las opciones, y además existe un menú de ayuda que permite ir hacia atrás e incluso volver a escuchar la explicación si lo desea.

NA. ¿Con este nuevo sistema, qué habéis ganado en capacidad?

GN. Al tratarse de un sistema automatizado, conectado a un potente ordenador central, podemos atender entre 350.000 y 450.000 llamadas al mes. Aunque si la situación lo requiriera podríamos ampliar este número.

NA. ¿Tenéis pensado en el futuro ofrecer nuevos servicios de este tipo?

GN. Por supuesto, desde el principio nuestro objetivo ha sido ofertar todo tipo de soluciones para nuestros usuarios en la medida en que la tecnología evolucione. Hemos utilizado el teléfono, Internet, hemos realizado guías en papel, en CD Rom, e incluso recientemente hemos desarrollado varias guías en DVD, con juegos como «Metroid Prime» y «Legend of Zelda: The Wind Waker». Seguiremos potenciando todo este tipo de acciones y, por supuesto, estaremos abiertos a cualquier nuevo avance que nos proporcione la técnica (sistema de telefonía UMTS, PDAS...).

OCIOMOVIL 5354

más logos y melodías te esperan en www.ociomovil.com

logos & postales



INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al 5354 con el texto **LOGONI** para bajarte un logo y/o **POSTALNI** para bajarte una postal, seguido de un espacio y la referencia del logo o de la postal que quieras.
Ej: **LOGONI EXPLOTAR** o bien **POSTALNI MAGO**

salvapantallas



INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al 5354 con el texto **FOTONI** seguido de un espacio y la referencia de la foto que quieras. Ej: **FOTONI INVISIBLE01**

nombres color



INSTRUCCIONES

Envía al 5354 el texto **NOMBRECOLORNI** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras (junto con el número del modelo elegido).
Ej: **NOMBRECOLORNI JUAN11**

tonos & polifónicas

The flame/Dover	flame	Get busy/Span Paul	busy
Hit tha/The Offspring	hit	Sweet child'o mine/Guns & Roses	child
Fortune Faded/Red Hot Chili Peppers	fortune	Los Serrano	serrano
Fuente de energía/Estopa	fuente	Shin Chan	shinchan
Ya nada volverá a ser como antes/El Canto del Loco	ya nada	Los Simpsons	simpsons
Regálame la silla donde te esperé/Alejandro Sanz	silla	Futurama	futurama
Olvidate de mí/Guana Tango	olvidate	Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Trouble/Pink	trouble	Terminator	terminator
Bulería/David Bisbal	buleria	Indiana Jones	indiana
Aunque no te pueda ver/Alex Ubago	ver	Superman	superman
Are you gonna be my girl/Jet	jet	Harry Potter	harry
Shut up/Black Eyed Peas	shut	El Señor de los Anillos	anillos
La costa del silencio/Mago de Oz	costa	Matrix: Revolutions	matrix
Imaginary/Evanescence	imaginary	Si la vida son dos días/ONCE	ilusion
Y en tu ventana/Andy & Lucas	ventana	El Inspector Gadget	gadget
Don't stop the music/Rosa	music	Los Angeles de Charlie	charlie
Te llevaré al cielo/Marú	cielo	Los Lunis	lunis
Bad day/REM	bad	James Bond	bond
Devuélveme el aire/Bustamante	devuelveme	Misión Imposible	mission
Tengo/Queco	tengo	S.W.A.T.	swat
La chica de la habitación /Fran Perea	chica	Shrek	shrek
Me against the music/Britney Spears	music	Siete vidas	siete
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction	Himno Real Madrid	madrid
We will rock you/Queen	we will	Himno F.C. Barcelona	barcelona
Back in black/ACDC	back	Himno Atlético de Madrid	atletico
Enter sandman/Metallica	enter	Himno Deportivo	depo
El lobo se espanta/Fito y los Fitipaldis	lobo	Himno Valencia	valencia
Light my fire/The Doors	light	The Champion League	league
Malas noticias/Los Suaves	noticias		
Pan de rigo/Rosendo	pan		
Smells like teen spirit/Nirvana	teen		
Sweet dreams/Marilyn Manson	sweet		
Stan/Eminem	stan		

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al 5354 con el texto **TONONI** para bajarte un tono y **POLINI** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida.
Ej: **TONONI JET** o bien **POLINI ILUSION**

salvapantallas animados



Envía un mensaje al 5354 con el texto **ANIMADONI** seguido de un espacio y la referencia.
Ej: **ANIMADONI SAMURAI**

¿Quieres dar la nota con tu móvil?

Ahora puedes con **SONOCLIP**. Son tonos de sonidos reales en exclusiva para tu móvil: animales, ambientes, efectos especiales, cortes musicales.

Envía **SONONI** al 5354 seguido de un espacio y el **SONOCLIP** que desees.
Ej: **SONONI CERDOS**

- ovejas
- atasco
- gatitos
- aliens
- gol
- selva
- claxon
- bebés
- leones
- caballos
- cerdos
- house
- tango
- patos
- gemidos
- morse
- hiphop
- police
- gallos
- perros
- coches
- moscas
- ranas
- vacas



MÓVILES COMPATIBLES: Nokia 3100, 3100i, 3110, 3110i, 3110c, 3110d, 3110e, 3110f, 3110g, 3110h, 3110i, 3110j, 3110k, 3110l, 3110m, 3110n, 3110o, 3110p, 3110q, 3110r, 3110s, 3110t, 3110u, 3110v, 3110w, 3110x, 3110y, 3110z, 3110aa, 3110ab, 3110ac, 3110ad, 3110ae, 3110af, 3110ag, 3110ah, 3110ai, 3110aj, 3110ak, 3110al, 3110am, 3110an, 3110ao, 3110ap, 3110aq, 3110ar, 3110as, 3110at, 3110au, 3110av, 3110aw, 3110ax, 3110ay, 3110az, 3110ba, 3110bb, 3110bc, 3110bd, 3110be, 3110bf, 3110bg, 3110bh, 3110bi, 3110bj, 3110bk, 3110bl, 3110bm, 3110bn, 3110bo, 3110bp, 3110bq, 3110br, 3110bs, 3110bt, 3110bu, 3110bv, 3110bw, 3110bx, 3110by, 3110bz, 3110ca, 3110cb, 3110cc, 3110cd, 3110ce, 3110cf, 3110cg, 3110ch, 3110ci, 3110cj, 3110ck, 3110cl, 3110cm, 3110cn, 3110co, 3110cp, 3110cq, 3110cr, 3110cs, 3110ct, 3110cu, 3110cv, 3110cw, 3110cx, 3110cy, 3110cz, 3110da, 3110db, 3110dc, 3110dd, 3110de, 3110df, 3110dg, 3110dh, 3110di, 3110dj, 3110dk, 3110dl, 3110dm, 3110dn, 3110do, 3110dp, 3110dq, 3110dr, 3110ds, 3110dt, 3110du, 3110dv, 3110dw, 3110dx, 3110dy, 3110dz, 3110ea, 3110eb, 3110ec, 3110ed, 3110ee, 3110ef, 3110eg, 3110eh, 3110ei, 3110ej, 3110ek, 3110el, 3110em, 3110en, 3110eo, 3110ep, 3110eq, 3110er, 3110es, 3110et, 3110eu, 3110ev, 3110ew, 3110ex, 3110ey, 3110ez, 3110fa, 3110fb, 3110fc, 3110fd, 3110fe, 3110ff, 3110fg, 3110fh, 3110fi, 3110fj, 3110fk, 3110fl, 3110fm, 3110fn, 3110fo, 3110fp, 3110fq, 3110fr, 3110fs, 3110ft, 3110fu, 3110fv, 3110fw, 3110fx, 3110fy, 3110fz, 3110ga, 3110gb, 3110gc, 3110gd, 3110ge, 3110gf, 3110gg, 3110gh, 3110gi, 3110gj, 3110gk, 3110gl, 3110gm, 3110gn, 3110go, 3110gp, 3110gq, 3110gr, 3110gs, 3110gt, 3110gu, 3110gv, 3110gw, 3110gx, 3110gy, 3110gz, 3110ha, 3110hb, 3110hc, 3110hd, 3110he, 3110hf, 3110hg, 3110hh, 3110hi, 3110hj, 3110hk, 3110hl, 3110hm, 3110hn, 3110ho, 3110hp, 3110hq, 3110hr, 3110hs, 3110ht, 3110hu, 3110hv, 3110hw, 3110hx, 3110hy, 3110hz, 3110ia, 3110ib, 3110ic, 3110id, 3110ie, 3110if, 3110ig, 3110ih, 3110ii, 3110ij, 3110ik, 3110il, 3110im, 3110in, 3110io, 3110ip, 3110iq, 3110ir, 3110is, 3110it, 3110iu, 3110iv, 3110iw, 3110ix, 3110iy, 3110iz, 3110ja, 3110jb, 3110jc, 3110jd, 3110je, 3110jf, 3110jg, 3110jh, 3110ji, 3110jj, 3110jk, 3110jl, 3110jm, 3110jn, 3110jo, 3110jp, 3110jq, 3110jr, 3110js, 3110jt, 3110ju, 3110jv, 3110jw, 3110jx, 3110jy, 3110jz, 3110ka, 3110kb, 3110kc, 3110kd, 3110ke, 3110kf, 3110kg, 3110kh, 3110ki, 3110kj, 3110kk, 3110kl, 3110km, 3110kn, 3110ko, 3110kp, 3110kq, 3110kr, 3110ks, 3110kt, 3110ku, 3110kv, 3110kw, 3110kx, 3110ky, 3110kz, 3110la, 3110lb, 3110lc, 3110ld, 3110le, 3110lf, 3110lg, 3110lh, 3110li, 3110lj, 3110lk, 3110ll, 3110lm, 3110ln, 3110lo, 3110lp, 3110lq, 3110lr, 3110ls, 3110lt, 3110lu, 3110lv, 3110lw, 3110lx, 3110ly, 3110lz, 3110ma, 3110mb, 3110mc, 3110md, 3110me, 3110mf, 3110mg, 3110mh, 3110mi, 3110mj, 3110mk, 3110ml, 3110mm, 3110mn, 3110mo, 3110mp, 3110mq, 3110mr, 3110ms, 3110mt, 3110mu, 3110mv, 3110mw, 3110mx, 3110my, 3110mz, 3110na, 3110nb, 3110nc, 3110nd, 3110ne, 3110nf, 3110ng, 3110nh, 3110ni, 3110nj, 3110nk, 3110nl, 3110nm, 3110nn, 3110no, 3110np, 3110nq, 3110nr, 3110ns, 3110nt, 3110nu, 3110nv, 3110nw, 3110nx, 3110ny, 3110nz, 3110oa, 3110ob, 3110oc, 3110od, 3110oe, 3110of, 3110og, 3110oh, 3110oi, 3110oj, 3110ok, 3110ol, 3110om, 3110on, 3110oo, 3110op, 3110oq, 3110or, 3110os, 3110ot, 3110ou, 3110ov, 3110ow, 3110ox, 3110oy, 3110oz, 3110pa, 3110pb, 3110pc, 3110pd, 3110pe, 3110pf, 3110pg, 3110ph, 3110pi, 3110pj, 3110pk, 3110pl, 3110pm, 3110pn, 3110po, 3110pp, 3110pq, 3110pr, 3110ps, 3110pt, 3110pu, 3110pv, 3110pw, 3110px, 3110py, 3110pz, 3110qa, 3110qb, 3110qc, 3110qd, 3110qe, 3110qf, 3110qg, 3110qh, 3110qi, 3110qj, 3110qk, 3110ql, 3110qm, 3110qn, 3110qo, 3110qp, 3110qq, 3110qr, 3110qs, 3110qt, 3110qu, 3110qv, 3110qw, 3110qx, 3110qy, 3110qz, 3110ra, 3110rb, 3110rc, 3110rd, 3110re, 3110rf, 3110rg, 3110rh, 3110ri, 3110rj, 3110rk, 3110rl, 3110rm, 3110rn, 3110ro, 3110rp, 3110rq, 3110rr, 3110rs, 3110rt, 3110ru, 3110rv, 3110rw, 3110rx, 3110ry, 3110rz, 3110sa, 3110sb, 3110sc, 3110sd, 3110se, 3110sf, 3110sg, 3110sh, 3110si, 3110sj, 3110sk, 3110sl, 3110sm, 3110sn, 3110so, 3110sp, 3110sq, 3110sr, 3110ss, 3110st, 3110su, 3110sv, 3110sw, 3110sx, 3110sy, 3110sz, 3110ta, 3110tb, 3110tc, 3110td, 3110te, 3110tf, 3110tg, 3110th, 3110ti, 3110tj, 3110tk, 3110tl, 3110tm, 3110tn, 3110to, 3110tp, 3110tq, 3110tr, 3110ts, 3110tt, 3110tu, 3110tv, 3110tw, 3110tx, 3110ty, 3110tz, 3110ua, 3110ub, 3110uc, 3110ud, 3110ue, 3110uf, 3110ug, 3110uh, 3110ui, 3110uj, 3110uk, 3110ul, 3110um, 3110un, 3110uo, 3110up, 3110uq, 3110ur, 3110us, 3110ut, 3110uu, 3110uv, 3110uw, 3110ux, 3110uy, 3110uz, 3110va, 3110vb, 3110vc, 3110vd, 3110ve, 3110vf, 3110vg, 3110vh, 3110vi, 3110vj, 3110vk, 3110vl, 3110vm, 3110vn, 3110vo, 3110vp, 3110vq, 3110vr, 3110vs, 3110vt, 3110vu, 3110vv, 3110vw, 3110vx, 3110vy, 3110vz, 3110wa, 3110wb, 3110wc, 3110wd, 3110we, 3110wf, 3110wg, 3110wh, 3110wi, 3110wj, 3110wk, 3110wl, 3110wm, 3110wn, 3110wo, 3110wp, 3110wq, 3110wr, 3110ws, 3110wt, 3110wu, 3110wv, 3110ww, 3110wx, 3110wy, 3110wz, 3110xa, 3110xb, 3110xc, 3110xd, 3110xe, 3110xf, 3110xg, 3110xh, 3110xi, 3110xj, 3110xk, 3110xl, 3110xm, 3110xn, 3110xo, 3110xp, 3110xq, 3110xr, 3110xs, 3110xt, 3110xu, 3110xv, 3110xw, 3110xx, 3110xy, 3110xz, 3110ya, 3110yb, 3110yc, 3110yd, 3110ye, 3110yf, 3110yg, 3110yh, 3110yi, 3110yj, 3110yk, 3110yl, 3110ym, 3110yn, 3110yo, 3110yp, 3110yq, 3110yr, 3110ys, 3110yt, 3110yu, 3110yv, 3110yw, 3110yx, 3110yy, 3110yz, 3110za, 3110zb, 3110zc, 3110zd, 3110ze, 3110zf, 3110zg, 3110zh, 3110zi, 3110zj, 3110zk, 3110zl, 3110zm, 3110zn, 3110zo, 3110zp, 3110zq, 3110zr, 3110zs, 3110zt, 3110zu, 3110zv, 3110zw, 3110zx, 3110zy, 3110zz

LOGOLIGA

Lleva los colores de tu equipo en tu móvil



Envía al 5354 el texto **LOGOLIGA** seguido de un espacio y la referencia del logo que quieras.
Ej: **LOGOLIGA 14 SERGIO 9**

adventurer motomania



MOTOMANIA - Tipo de juego: acción
Descripción: Para maniaco de las carreras.
Móviles compatibles: Nokia 3100, 3100i, 3100c, 3100d, 3100e, 3100f, 3100g, 3100h, 3100i, 3100j, 3100k, 3100l, 3100m, 3100n, 3100o, 3100p, 3100q, 3100r, 3100s, 3100t, 3100u, 3100v, 3100w, 3100x, 3100y, 3100z, 3100aa, 3100ab, 3100ac, 3100ad, 3100ae, 3100af, 3100ag, 3100ah, 3100ai, 3100aj, 3100ak, 3100al, 3100am, 3100an, 3100ao, 3100ap, 3100aq, 3100ar, 3100as, 3100at, 3100au, 3100av, 3100aw, 3100ax, 3100ay, 3100az, 3100ba, 3100bb, 3100bc, 3100bd, 3100be, 3100bf, 3100bg, 3100bh, 3100bi, 3100bj, 3100bk, 3100bl, 3100bm, 3100bn, 3100bo, 3100bp, 3100bq, 3100br, 3100bs, 3100bt, 3100bu, 3100bv, 3100bw, 3100bx, 3100by, 3100bz, 3100ca, 3100cb, 3100cc, 3100cd, 3100ce, 3100cf, 3100cg, 3100ch, 3100ci, 3100cj, 3100ck, 3100cl, 3100cm, 3100cn, 3100co, 3100cp, 3100cq, 3100cr, 3100cs, 3100ct, 3100cu, 3100cv, 3100cw, 3100cx, 3100cy, 3100cz, 3100da, 3100db, 3100dc, 3100dd, 3100de, 3100df, 3100dg, 3100dh, 3100di, 3100dj, 3100dk, 3100dl, 3100dm, 3100dn, 3100do, 3100dp, 3100dq, 3100dr, 3100ds, 3100dt, 3100du, 3100dv, 3100dw, 3100dx, 3100dy, 3100dz, 3100ea, 3100eb, 3100ec, 3100ed, 3100ee, 3100ef, 3100eg, 3100eh, 3100ei, 3100ej, 3100ek, 3100el, 3100em, 3100en, 3100eo, 3100ep, 3100eq, 3100er, 3100es, 3100et, 3100eu, 3100ev, 3100ew, 3100ex, 3100ey, 3100ez, 3100fa, 3100fb, 3100fc, 3100fd, 3100fe, 3100ff, 3100fg, 3100fh, 3100fi, 3100fj, 3100fk, 3100fl, 3100fm, 3100fn, 3100fo, 3100fp, 3100fq, 3100fr, 3100fs, 3100ft, 3100fu, 3100fv, 3100fw, 3100fx, 3100fy, 3100fz, 3100ga, 3100gb, 3100gc, 3100gd, 3100ge, 3100gf, 3100gg, 3100gh, 3100gi, 3100gj, 3100gk, 3100gl, 3100gm, 3100gn, 3100go, 3100gp, 3100gq, 3100gr, 3100gs, 3100gt, 3100gu, 3100gv, 3100gw, 3100gx, 3100gy, 3100gz, 3100ha, 3100hb, 3100hc, 3100hd, 3100he, 3100hf, 3100hg, 3100hh, 3100hi, 3100hj, 3100hk, 3100hl, 3100hm, 3100hn, 3100ho, 3100hp, 3100hq, 3100hr, 3100hs, 3100ht, 3100hu, 3100hv, 3100hw, 3100hx, 3100hy, 3100hz, 3100ia, 3100ib, 3100ic, 3100id, 3100ie, 3100if, 3100ig, 3100ih, 3100ii, 3100ij, 3100ik, 3100il, 3100im, 3100in, 3100io, 3100ip, 3100iq, 3100ir, 3100is, 3100it, 3100iu, 3100iv, 3100iw, 3100ix, 3100iy, 3100iz, 3100ja, 3100jb, 3100jc, 3100jd, 3100je, 3100jf, 3100jg, 3100jh, 3100ji, 3100jj, 3100jk, 3100jl, 3100jm, 3100jn, 3100jo, 3100jp, 3100jq, 3100jr, 3100js, 3100jt, 3100ju, 3100jv, 3100jw, 3100jx, 3100jy, 3100jz, 3100ka, 3100kb, 3100kc, 3100kd, 3100ke, 3100kf, 3100kg, 3100kh, 3100ki, 3100kj, 3100kl, 3100km, 3100kn, 3100ko, 3100kp, 3100kq, 3100kr, 3100ks, 3100kt, 3100ku, 3100kv, 3100kw, 3100kx, 3100ky, 3100kz, 3100la, 3100lb, 3100lc, 3100ld, 3100le, 3100lf, 3100lg, 3100lh, 3100li, 3100lj, 3100lk, 3100ll, 3100lm, 3100ln, 3100lo, 3100lp, 3100lq, 3100lr, 3100ls, 3100lt, 3100lu, 3100lv, 3100lw, 3100lx, 3100ly, 3100lz, 3100ma, 3100mb, 3100mc, 3100md, 3100me, 3100mf, 3100mg, 3100mh, 3100mi, 3100mj, 3100mk, 3100ml, 3100mm, 3100mn, 3100mo, 3100mp, 3100mq, 3100mr, 3100ms, 3100mt, 3100mu, 3100mv, 3100mw, 3100mx, 3100my, 3100mz, 3100na, 3100nb, 3100nc, 3100nd, 3100ne, 3100nf, 3100ng, 3100nh, 3100ni, 3100nj, 3100nk, 3100nl, 3100nm, 3100nn, 3100no, 3100np, 3100nq, 3100nr, 3100ns, 3100nt, 3100nu, 3100nv, 3100nw, 3100nx, 3100ny, 3100nz, 3100oa, 3100ob, 3100oc, 3100od, 3100oe, 3100of, 3100og, 3100oh, 3100oi, 3100oj, 3100ok, 3100ol, 3100om, 3100on, 3100oo, 3100op, 3100oq, 3100or, 3100os, 3100ot, 3100ou, 3100ov, 3100ow, 3100ox, 3100oy, 3100oz, 3100pa, 3100pb, 3100pc, 3100pd, 3100pe, 3100pf, 3100pg, 3100ph, 3100pi, 3100pj, 3100pk, 3100pl, 3100pm, 3100pn, 3100po, 3100pp, 3100pq, 3100pr, 3100ps, 3100pt, 3100pu, 3100pv, 3100pw, 3100px, 3100py, 3100pz, 3100qa, 3100qb, 3100qc, 3100qd, 3100qe, 3100qf, 3100qg, 3100qh, 3100qi, 3100qj, 3100qk, 3100ql, 3100qm, 3100qn, 3100qo, 3100qp, 3100qq, 3100qr, 3100qs, 3100qt, 3100qu, 3100qv, 3100qw, 3100qx, 3100qy, 3100qz, 3100ra, 3100rb, 3100rc, 3100rd, 3100re, 3100rf, 3100rg, 3100rh, 3100ri, 3100rj, 3100rk, 3100rl, 3100rm, 3100rn, 3100ro, 3100rp, 3100rq, 3100rr, 3100rs, 3100rt, 3100ru, 3100rv, 3100rw, 3100rx, 3100ry, 3100

¿Te gustaría tener un Pikachu en casa?

POKÉMON CHANNEL

Pues lo tendrás y lo pasarás pipa viendo, junto a él, el canal Pokémon: sólo para Pokemaniacos.

➤ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAMECUBE**
- ▶ **COMUNICACIÓN**
- ▶ **ABRIL**
- ▶ Compañía: **NINTENDO**
- ▶ Equipo: **NINTENDO**
- ▶ Origen del Juego: **JAPÓN**
- ▶ Idioma: **TRADUCIDO Y DOBLADO**

➤ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- ▶ En la versión NTSC se utilizará el periférico de GBA E-Reader para potenciar las posibilidades del programa de dibujo "Smeargle Paint". Se podrán escanear cartas especiales que posibilitarán nuevos colores, texturas y siluetas.
- ▶ Incluirá un juego Pokémon Mini inédito llamado "Snorlax Lunchtime".

➤ IRRESISTIBLE

- ▶ Por fin todos los Pokemaniacos podrán tener un **Pikachu en casa**.



Además de ver la tele como locos, en «Pokémon Channel» deberemos explorar el entorno con la ayuda del cursor y Pikachu, que será quien ejecute nuestras órdenes... si le da la gana, claro...

Pensabas que un Pikachu salvaje no era capaz de llamar a la puerta del jardín, entrar en tu habitación y sentarse a tu lado, tan pancho, a ver la tele? No, si nosotros tampoco, pero así será el comienzo del nuevo bombazo Pokémon para Cube. ¿Que qué hace uno con un Pikachu? Bueno, pues una vez lo tengas dentro de casa, harás lo mismo que con todos los buenos amigos que consiguen colarse en tu hogar: ver la tele, jugar a algo un poquito, charlar, zampar alguna tontería, salir por ahí a conocer gente, ir al campo... pero todo teniendo en cuenta que estás

¡PIKACHU, AMIGO! En «Pokémon Channel» tendremos la oportunidad de hacer migas con nuestro Pikachu. Dependiendo de cómo lo tratemos, él nos dedicará gestos de enfado e indiferencia, o nos premiará con poses adorables como ésta. ¡Pero qué majo!

en el mundo Pokémon. Es decir, que todo lo que tu amigo va a decirte, hable de lo que hable, es "pi", "pika", "pikachu" y "chu" (con múltiples variaciones de entonación, eso sí).

¡Rápido, pon la tele!

Sí, sí, que eso echa a perder todas las conversaciones, ¿verdad? Pues cuando la enciendas, sabrás por qué este juego se llama «Pokémon Channel». Aparecerá el profesor Oak y te explicará que, ¡TACHAAAN!, has sido elegido para testear el nuevo canal Pokémon. Cuando te enseñe los controles de la TV y del cursor, verás que, efectivamente, ¡todos los programas que veas en la tele serán Pokémon! (en la TV del juego, no nos liemos antes de tiempo!) Tendrás a tu disposición emisiones como «Pokémon News Flash», noticiario presentado por Psyduck con noticias que siempre versarán sobre Pokémon y te harán desternillarte de risa... si es que no lo consigue el propio Psyduck. También podrás ver «Shop 'n Squirtle»,

programa presentado por el marchoso Spencer, un Squirtle con gafas de sol que nos venderá todo tipo de artículos Pokémon: un peluche de Staryu, un nuevo papel para la pared de tu habitación, sobres de Nice Cards (que son cromos coleccionables), un póster de Latias y Latios... en fin, que te tirarás mucho tiempo en este canal, intentando comprar todo lo que "te haga falta", (aunque en realidad no te la haga). ¿Que con qué dinero compra uno todo eso? Pues con el que gane en «Quiz Wobbuffet», un programa que pondrá a prueba tu sabiduría Pokémon con divertidas pruebas visuales y auditivas. Y, para desentumecer el cuerpo de estar tanto tiempo viendo la tele, ¿qué crees que te ofrecerá «Pokémon Channel»? ¡Pues un programa para mantenerse en forma, claro! Su nombre «Smoochum Shape-Up» y su presentador, Smoochum, evidentemente. Aquí, cuando dejemos de mirar la tele un poco y nos fijemos en Pikachu, veremos que



Pikachu también zampará algo de vez en cuando. En nuestro jardín trasero, a veces aparecerán frutas que el colega, muy educadito, deglutirá previo permiso nuestro.

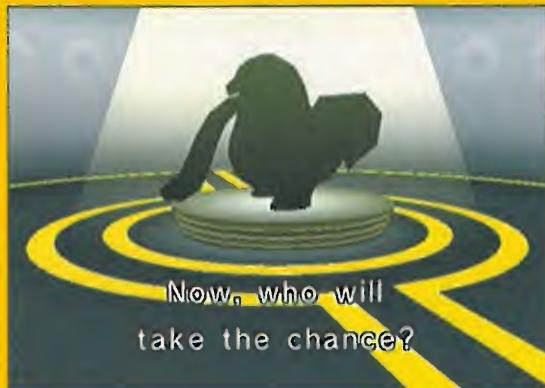


El número de canales disponibles en nuestro televisor irá aumentando a medida que descubramos secretos, visitemos lugares, etc. ¿Todos esos son distintos canales? Sí.



¡ME LO QUEDO, ME LO TRAIGAN!

Pagar no mola, vale, pero es lo único que te podrá hacer poner mala cara de todo el proceso de compra de «Pokémon Channel». Si en la TV, en el programa de Squirtle, vemos algo que nos guste, como el muñecazo del «Punching Wobuffet», bastará con pulsar en la pantalla con el cursor, y a las pocas horas aparecerá Delibird en nuestra puerta, con el juguete. ¡Qué comodidad, por todos los Pichus!



Los Pokemaniacos que hagan los pasatiempos de nuestra revista Pokémon ganarán el juego de siluetas muy fácilmente.



Tendremos un montón de cosas que hacer junto a Pikachu. Por ejemplo, regar nuestro huertecillo para tener más frutas.



Meowth será el reportero del informativo. Aparecerá por ahí, haciendo divertidas entrevistas en castellano a los lugareños.



Pero también podremos divertirnos jugando con Pika a algo tan sencillo como lanzarnos la pelota el uno al otro. ¡Ahí va!

► nuestro amiguillo hace los mismos ejercicios que el instructor. ¡Un partimiento de rótulas, porque... ¿Qué? ¿Una peli? También, también habrá. Podremos disfrutar del cortometraje «Pichu Bros.», realizado por Nintendo expresamente para este Mini-DVD. Veremos corretear a dos Pichus mientras suena una canción, y luego empezará a hablar el narrador (en castellano), contándonos que a todos los Pokémon de la ciudad les han dado un cartoncillo en forma de luna, menos a los Pichus y su panda de

amigos Pokémon. Cuando ven a un Pokémon con la luna de cartón en la mano, le siguen y... porras, se ha terminado la primera parte.

¡A por más!

¿Eso es todo lo que podremos visionar? No, evidentemente. Habrá muchos más programas, y podremos ver todas las partes del corto «Pichu Bros.». Pero, para que vayan saliendo, tendremos que ganárnoslo. Algunos aparecerán simplemente dejando pasar los días (días reales, porque el juego

¡MIRA, MIRA, SOY UN PINTAMONAS!

SE INCLUIRÁ UN PROGRAMA DE DIBUJO MUY COMPLETO.

Cuando consigamos el muñeco de Smeargle, el Pokémon pintor de Oro, Plata y Cristal, podremos hacer «fotos» de los programas de la tele. Se parará el juego, y entraremos en un programa de diseño con decenas de colores y texturas disponibles, para hacer una obra de arte que luego colgaremos en nuestra habitación.





Cuando visitemos la costa, podremos probar suerte pescando Pokémon para conocerlos. Si tiramos los donuts de cebo a la distanc... ¡qué pedazo de Wailmer!



Como todo el mundo, Pikachu también se enamorará de atractivas estrellas de cine. Que sí, es Smoochum, pero el corazoncito ese quiere decir que "sa pillao, el Pika".



¡Pikachu está viendo su futuro! Es "bidiente", como mi abue... Ah, no, es un Raichu salvaje.



En este programa deberemos decir si saldrá en pantalla un número par o impar de Pokémon. Y, si acertamos, podremos jugarlos el dinerillo ganado a doble o nada.



¡TENDRÁS QUE COLECCIONARLOS!



ES UN JUEGO POKÉMON, ASÍ QUE TOCA... ¡HACERSE CON TODOS! Pikachu molará mucho y tal, sí, pero tampoco habrá que echarse de novio y, mientras estemos con él, también podremos conocer a muchos otros Pokémon. Cuando les demos un toque con el cursor, nos harán una pregunta y, si acertamos, ¡una Nice Card con su propia imagen al bolsillo! Además, podremos comprar más desde casa, y ver nuestra colección en cualquier momento: ¡"síle, nola"!

En «Pokémon Channel» podrás, además de ver un montón de canales en la TV, pescar, conocer Pokémon, explorar lugares secretos... Y todo acompañado por tu nuevo colega: ¡un Pikachu!

► funcionará con el reloj de la consola como referencia, es decir, el paso del tiempo será real). Pero otros programas habrá que salir a buscarlos. Sí, en cualquier momento podremos apagar la tele, darle un toque a Pikachu con el cursor para que nos siga, y salir por la puerta. Al "campiviri" de cerca de nuestra casa podremos ir a patita, pero habrá lugares como Cobalt Coast, una playa donde podremos poner a Pikachu a pescar; Snow Mountain, lugar donde Jigglypuff cantará algo; o Viridian Forest, bosque con zona de acampada, a los que sólo podremos llegar con un billete de autobús. Billete que, mira tú por dónde, nos venderá el Squirtle marchoso en su programa. Y la cosa

seguirá liándose, de manera que necesitaremos hacer de todo para mantener un buen nivel de descubrimientos. Los Pokémon que encontremos por ahí nos harán una pregunta y, si la contestamos bien, Nice Card para la colección. Pero si les preguntamos una segunda vez, lo que ganaremos será dinerete. Algunos, incluso abrirán un nuevo camino para explorar con la ayuda de Pikachu; y en esos nuevos caminos será donde encontraremos nuevos programas. Programas, (ya te decimos que la cosa se va liando), que permitirán ganar más dinero, abrir más minijuegos y, en resumen, descubrir las innumerables sorpresas que nos aguardan en este "primer Pokémon de Cube".

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



EDICIÓN LIMITADA

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES™

**RESERVALO YA
NO TE PUEDES
QUEDAR SIN EL**



FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES



CABLE DE CONEXIÓN
GBA - GC



59.95
€



DISFRUTA DE TODAS LAS Opciones MULTIJUGADOR CON TU GAME BOY ADVANCE

PRÓXIMAS APERTURAS

FUENGIOLA Myramar C.C. Myramar, Local B-26
MADRID M-40 C.C. Avenida M-40, M-40 SALIDA 30

A CORUÑA A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 981 143 111 Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. 981 386 480 Santiago de Compostela C.C. Área Central. 981 575 512 • ÁLAVA Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 945 134 149 • ALICANTE Alicante C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía s/n 965 246 951 • C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 965 114 186 Elche C.C. Ajij. Local B-75 C/ Jacarilla s/n 966 675 373 • C/ Cristóbal Sanz, 29 965 467 959 Torrevieja C/ Fotógrafos Darbado, 13 965 709 984 • ALMERÍA Almería Av. de la Estación, 14 950 260 643 • El Ejido C.C. El Copo, Local 106 +107 950 480 230 • ASTURIAS Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 985 151 242 Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 985 119 994 • ÁVILA Ávila C.C. El Bulevar, Av. Juan Carlos I s/n 920 219 108 • BALEARES Palma de Mallorca C.C. Porto Pí-Centro • Av. L. Gabriel Roca, 54 971 405 573 • C/ Boquería, 10 971 722 663 Ibiza C/ Via Pénica, 5 971 399 101 Inca C/ Pelaires, 10 971 883 140 • BARCELONA Barcelona C.C. Clotaris, Av. Diagonal, 260 934 860 064 • C.C. La Maguista, C/ Cristóbal Sanz, 29 933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 934 126 310 • C/ Sans, 17 932 956 923 • C.C. Diagonal Mar, L. 3650-3670 933 560 880 Badalona C/ Soledad, 12 934 644 697 • C.C. Montgall, C/ Olaf Palme, s/n 934 656 876 Barberá del Vallès C.C. Barrio, 25 937 219 084 • MADRID Madrid C/ Preciados, 34 917 011 480 • P Santa María de la Cabeza, 1 915 728 225 • C.C. La Vaguada, L. T-38 913 782 222 • C.C. Las Rosas, L. A-13, Av. Guadalajara, s/n 917 751 882 • C.C. Xanadú, Ctra. Extremadura, km 23,5 916 479 817 Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 918 802 692 Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasaola, 26 916 520 367 Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III), L. 158 916 194 424 Getafe C/ Madrid, 27 Posterior 916 813 538 Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 916 374 703 Mostoles Av. de Portugal, 8 916 171 115 Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 917 990 165 Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 916 562 411 Villalba C.C. Planetocio, Av. Juan Carlos I, 46 918 492 379 • MÁLAGA Málaga C/ Almansa, 14 952 615 292 Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 952 463 800 Vélez-Málaga C.C. El Ingeniero, L. B-45, 952 541 178 • MURCIA Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n 968 294 704 Cartagena C/ Alameda de S. Anón, 20 968 321 340 • NAVARRA Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 948 271 806 • PALENCIA Palencia C.C. Las Huertas, Av. Madrid, 37 979 730 464 • PONTEVEDRA Pontevedra C.C. Vialia, L. 6 C/ Calvo Sotelo, s/n 986 853 624 Vigo C.C. O Troncal, Travesía de Vigo s/n 986 270 626 • SALAMANCA Salamanca C/ Toro, 84 923 261 681 • SANTA CRUZ DE TENERIFE Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 922 293 083 Tenerife C.C. Meridiano, C/ Aurea Díaz Flores s/n 922 204 350 • SEVILLA Sevilla C.C. Los Arcos, L. B-4, Av. Andalucía, s/n 954 675 223 • C.C. Pza. Armas, L. C-38, Pza. Legión, s/n 954 915 604 • TARRAGONA Tarragona Av. Catalunya, 8 977 252 945 • TOLEDO Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 925 285 035 • VALENCIA Valencia C/ Pintor Benedito, 5 963 804 237 C.C. El Siler, L. 32A, C/ El Siler, 16 963 339 619 • ALDAIA Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 961 920 002 Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda 961 566 665 • VALLADOLID Valladolid C.C. Avenida - P. Zorrilla, 54-56 983 221 828 • VIZCAYA Bilbao Pza. Arriquirar, 4 944 103 473 Barakaldo C.C. Max Center, B. Karaga, s/n loca-21 944 470 220 • ZARAGOZA Zaragoza C/ Cádiz, 14 976 218 271 Zaragoza C.C. Augusta, Av. de Navarra, 180 976 312 988 • C.C. Gran Casa, C/ María Zambrano, 35 976 526 631.

pedidos por teléfono
pedidos por internet

9 0 2 1 7 1 8 1 9
www.centromail.es

Servicio a domicilio



Si no encuentras lo que buscas,
llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 15 de enero al 15 de febrero.
Impuestos incluidos

PROMOCIÓN LIMITADA A 6000 UDS.

El «Metal Gear» que esperábamos

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

La mejor aventura de espionaje entrará en GC con este remake de uno de los juegos más legendarios.

▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAMECUBE**
- ▶ **ESPIONAJE TÁCTICO**
- ▶ **26 MARZO**
- ▶ Compañía: **KONAMI**
- ▶ Equipo: **SILICON KNIGHTS**
- ▶ Origen del Juego: **JAPÓN**
- ▶ Jugadores: **1**

▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- ▶ Por si alguien anda muy despistado, en esta aventura se **mezclará el guión de la primera entrega con un nuevo y espectacular tratamiento gráfico.**
- ▶ Por lo que sabemos, parece que el juego **no estará traducido ni doblado**, de modo que... ¡a estudiar inglés!

▶ ¡UN JUEGO MÍTICO!

- ▶ El catálogo de GameCube va a recibir otra leyenda jugable, que creó todo un estilo de espionaje.



Se ha añadido nuevo metraje en las escenas cinemáticas, todas realizadas con el propio motor del juego.

La sabiduría popular diría en una ocasión como ésta aquello de "más vale tarde que nunca", pero seguramente la sabiduría popular no ha visto el trabajo que se está realizando con este «MGS: The Twin Snakes». Por aquí creemos que el refrán adecuado sería algo más bien como "más vale en GameCube que en ningún

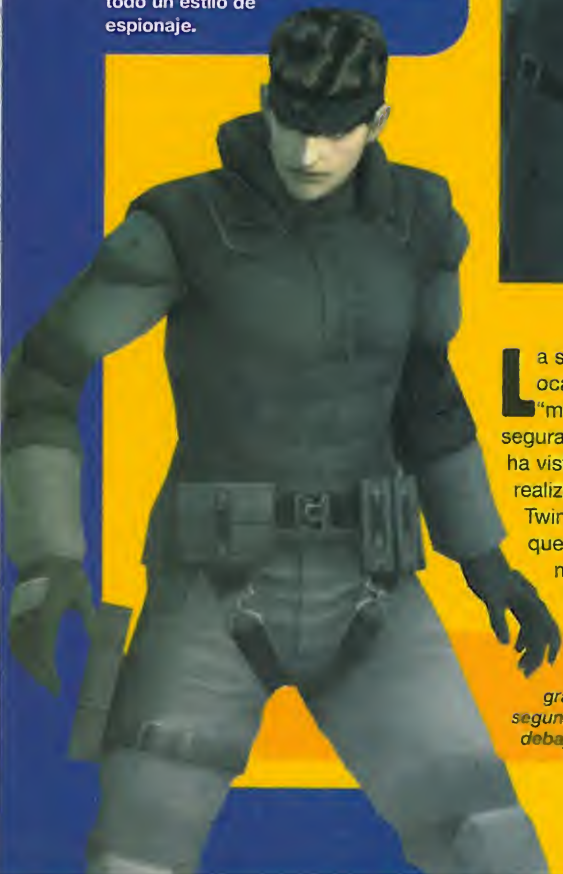
SOLID SNAKE. Este buen hombre se ganó a pulso su graduación de Serpiente, la segunda en importancia, sólo por debajo del desaparecido "Grey Fox".

otro lado", porque vamos a tener la oportunidad de **jugar una de las mejores aventuras de acción y espionaje que se han visto**, completamente remozada y mejorada para la ocasión. Y sólo en GC.

Creando estilo

Mucho antes de que Sam Fisher fuera siquiera un proyecto, el señor **Hideo Kojima**, creador de la saga «Metal Gear», ya tenía claro lo que era un **videojuego de espionaje**. Tenía que haber acción, claro, y un buen argumento ayudaría lo suyo, pero lo que debía primar era la **infiltración**.

Por tanto, lo más importante en este juego será saber dónde se encuentran los enemigos y sistemas de defensa, y encontrar la manera de colarnos entre ellos sin que nadie oiga ni un suspiro. Nuestro deber será estudiar sus patrones de acción y escoger la forma de actuar: cuanto menos violenta y ruidosa mejor. Normalmente **la vista será cenital** (desde arriba), pero en cualquier momento podremos cambiar a una perspectiva en **primera persona para explorar los escenarios**. Además contaremos con la ayuda de un radar que mostrará dónde se





Incluso aquellos que conozcan el juego encontrarán continuamente cambios y mejoras en los decorados y escenas cinemáticas, con nuevos detalles y planos.



Podremos escoger la vista que más nos convenga a la hora de escondernos, pulsando en la dirección adecuada. Podremos hacerlo en esquinas o tras objetos.



ANTES DE COMENZAR...

... podremos echar un vistazo a los informes sobre las anteriores misiones en las que ha participado Solid Snake (juegos de finales de la década de los ochenta, para más señas) y presenciar unas cuantas grabaciones hechas antes de mandar a Solid Snake a la nueva misión, en las que se explicará detalladamente toda la información que necesitamos.



La acción nos dejará imágenes tan espectaculares como ésta. Lo mejor será ir despejándose el camino desde lejos, aunque el espía ideal se infiltra sin tocar a nadie.



Deberemos infiltrarnos incluso en las celdas para recabar información.



Algunas estructuras metálicas interferirán con nuestro radar. ¡Ojo!

Nuestro deber será estudiar las defensas enemigas y escoger la línea de acción que mejor nos parezca, cuanto menos violenta y ruidosa mejor... o se disparará la alarma.

encuentran los terroristas, las cámaras, y demás sistemas de defensa. Una vez más se premiará la discreción, puesto que, si somos descubiertos, no podremos hacer uso del radar, lo que nos deja en clara desventaja con la avalancha de enemigos que se nos vendrá encima. Un estilo de juego muy diferente del típico título de acción, como veréis.

Sólido y creíble

Otro punto a favor de «MGS: The Twin Snakes» será un **complejo, original, y detallado argumento** que nos meterá de lleno en una amenaza nuclear por parte de los terroristas ex-miembros de Fox Hound (los cuerpos de élite donde Solid Snake

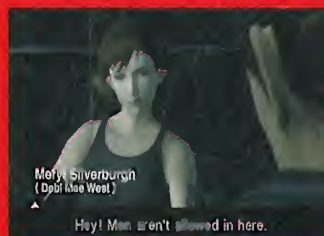
solía militar). Para solucionar la papeleta llamarán al de siempre, a pesar de haberse retirado a Alaska, y prácticamente le obligarán a iniciar una misión secreta, de un sólo hombre, y donde casi nadie es quien parece ser. Partiendo de esta base disfrutaremos de **inesperados giros y sorpresas** de toda clase que harán de la historia una de las mejores bazas de este juego. Y, para dar más credibilidad al tema, casi todas las armas, vehículos de guerra, y aparatos que usemos o combatamos serán réplicas de modelos reales, con sus características, virtudes y defectos. Así, usaremos pistolas, ametralladoras, rifles de francotirador, e incluso lanzamisiles; manejaremos

UN REPARTO DE CINE

SIEMPRE QUE CONOZCAMOS UN NUEVO PERSONAJE, NOS SERÁ PRESENTADO. Cada integrante de la historia de «MGS: The Twin Snakes» nos será presentado con un subtítulo la primera vez que entre en escena, junto al actor de doblaje que aporta su voz. Tendremos la oportunidad de conocer a gente de lo más interesante, aunque casi todos asesinos en potencia. Detalles como éste le proporcionarán un toque muy cinematográfico al juego.



El pobre Hal Emmerich es un científico sin pizca de maldad.



Buena parte de la aventura la compartiremos con la bella Meryl.



No os encariñéis mucho de Sniper Wolf si no queréis recibir una bala.



La vista en primera persona revelará una calidad gráfica impresionante, con escenarios muy bien recreados y llenos de detalle. ¡Suelta ese rifle y golpea, hombre!



Movimientos como el que veis en esta pantalla serán muy útiles para los momentos más comprometidos. Nos esconderemos y sólo asomaremos para disparar.

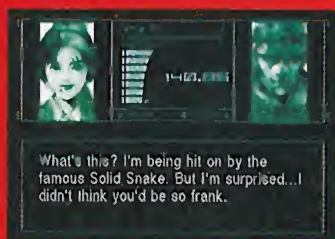


Si salta la alarma, no habrá tiempo que perder: esconderse o luchar, pero deprisa, porque ellos dispararán a matar.



Entre el variado arsenal que Solid Snake llevará encima están las granadas "chaff", que paralizan por un tiempo las funciones de todos los aparatos, como las cámaras.

PARA CUANDO TE SIENTAS SOLO



USAREMOS NUESTRO CODEC EN CUALQUIER MOMENTO. Ya sea para recibir llamadas o comunicarnos nosotros con quien sea menester. Las llamadas sólo las oírás Solid Snake, pues estimularán directamente los pequeños huesos de su oído (difícil infiltración sería si sonase el móvil cada dos por tres). Cada vez que nos acerquemos a un punto crítico de la historia o debamos ser informados de algo, recibiremos una llamada desde el centro de operaciones.

En este proyecto han participado las mentes más lúcidas del videojuego: Miyamoto, Hideo Kojima y los desarrolladores Silicon Knights. El producto tiene calidad por los cuatro costados.

► detectores de minas, visores de calor o visión nocturna y, sobre todo, trastcaremos constantemente con nuestro **Codec**, que nos **permitirá comunicarnos con nuestros aliados** en cualquier momento. Así que ya pueden empezar a hojear manuales, porque el **arsenal de armas y cachivaches va a ser de órdago**, y tendremos que utilizarlas sabiamente, pues las partes de acción exigirán cierta destreza con cualquiera de ellos, y los utilizaremos casi todos.

Además en GameCube...

Dejando a un lado la mecánica y desarrollo del juego, no debemos olvidarnos de que nuestra versión

vendrá potenciada con un aspecto gráfico impresionante del que el equipo de desarrollo de Silicon Knights («Eternal Darkness») ha cuidado cada detalle. No sólo contaremos con **escenarios y modelos poligonales llenos de detalles que se mueven perfectamente**, sino que cada plano de cada escena cinemática ha sido estudiado y retocado hasta darle un aspecto totalmente actual. **Las peleas serán más espectaculares**, los momentos de tensión acabarán con nuestros nervios, y hasta Snake soltará sus piropos e improperios con más arte. Se notará, y mucho, el repaso que le han dado al aspecto gráfico en general e incluso a



Los terroristas contarán con un infinito arsenal, pues ellos solos componen un ejército. Combatiremos contra soldados de élite, tanques, helicópteros, y más...



Solid Snake tendrá que buscarse la vida una vez dentro para conseguir armamento y equipo con el que defenderse. Afortunadamente, los terroristas tendrán de sobra.



SI NO LO VES MUY CLARO...

Nada mejor que un buen cachivache de los que Solid Snake llevará encima. Para esas noches sin luna tendremos nuestras gafas de visión nocturna, y para las ventiscas podremos hacernos con un buen visor termal, que revelarán en tonos rojos y amarillos todo lo que despida calor. La utilización de estos y muchos otros artilugios será más que recomendable para salir airosos.



Habrà escenas poco recomendables para la gente impresionable. La katana de este ninja da buena fe de ello.



Pronto comprobareis cómo las gasta Solid Snake con los enemigos. Este soldado, hace muy poco, conducía un tanque.



Cada enemigo importante requerirá de una estrategia diferente. Descubirla y ejecutarla será cosa nuestra.



Los momentos de tensión serán muchos e intensos. Y nuestros héroes reflejarán esa tensión en sus expresiones.

algunos aspectos jugables en particular, pues se espera también alguna sorpresa que otra.

Uno entre mil

Por si a alguien no le ha quedado claro aún, «MGS: The Twin Snakes» va a ser uno de esos títulos grandes que sólo se ven de cuando en cuando. Y lo será por su argumento, por su sistema de juego, por su acción, por su nuevo aspecto gráfico, pero también por la inteligencia artificial de los enemigos, por las

múltiples vías de acción, por la variedad de movimientos, armas, y situaciones... por todos los pequeños detalles que diferencian los juegos buenos de los juegos sobresalientes. Y es que Solid Snake nos va a hacer **disparar, esquivar, escondernos, pelear, pero sobre todo pensar.** Aquellos que nunca hayan probado un «Metal Gear», que empiecen a ahorrar. Y los que lo han hecho... también. Disfrutar esta pedazo de aventura en una GameCube para empezar da mucho morbo...

¡MÍRAME A LA CARA!

LAS PARTES DE ACCIÓN REQUERIRÁN OTROS PROCEDIMIENTOS.

Cuando nos veamos inmersos en tiroteos masivos, lo mejor será pasar a una vista en primera persona, pues no valdrá con disparar sin ton ni son. Desde esta vista podremos apuntar (mejor o peor, dependerá del arma) a las partes vitales del enemigo para tener una mayor efectividad al disparar. Sí, igual que un "shooter".



Llega la revolución de las revoluciones

R RACING EVOLUTION

¿Estás preparado para un juego de carreras diferente, con el sello de calidad de Namco?

▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAMECUBE**
- ▶ **CARRERAS**
- ▶ **26 DE MARZO**
- ▶ Compañía: **NAMCO**
- ▶ Equipo: **NAMCO**
- ▶ Origen del Juego: **JAPÓN**
- ▶ Jugadores: **1-2**

▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- ▶ En Europa tendremos la suerte de llevarnos de regalo, al comprar este juego, la próxima locura de Namco «Pacman VS.». El famoso "comecocos" en el que tres jugadores controlan a los fantasmas, y otro a Pacman. ¡Fantástico!
- ▶ Las repeticiones de las carreras podrán ser grabadas en la tarjeta de memoria. ¡A mostrar logros al vecino!

▶ ¡FRENA UN MOMENTO!

- ▶ Este título llamará la atención por su realismo, calidad y originalidad.



En «R Racing Evolution» se darán cita los mejores modelos de las mejores marcas de vehículos, además de toda la calidad técnica y jugable de Namco.



Un juego de coches es un juego de coches, de acuerdo, pero Namco quiere cambiar el concepto que todos tenemos en la cabeza, con este título "r-revolucionario" de la famosa saga «Ridge Racer». ¿Cómo conseguirlo? Para hacer un buen juego de coches, primero hay que incluir lo que todo usuario quiere, es decir, **un montón de marcas y modelos reales** con una fidelidad gráfica al original que dan ganas de gritar ¡MADRE MIA!; poder **correr en cantidades industriales de circuitos**

¿TU ERES MI CHICA? ¡Ella es tu chica, sí! La chica que manejarás en el juego, claro está. Una joven veinteañera de rasgos nipones, con una valentía que roza la temeridad, estudios uni... ¿eh? No, el teléfono no nos lo ha dado (y si lo tuviéramos, te iba a dar igual).

(tanto en asfalto como en grava o arena) que también tengan realismo y detalle máximos y... bueno, y el "cerro" de modos de juego con el que nos abrumará Namco.

¿Tú campeón? ¿de qué?

Del campeonato en el que te inscribas, entre las decenas de ellos que se irán poniendo a nuestro alcance a medida que avancemos en el juego. Como en otros títulos del género, nada más comenzar **dispondremos de un dinerete con el que comprar nuestro primer cochecillo**. Bueno, no serán tampoco vehículos del desguace los que nos ofrezcan al principio, ¿o acaso un Alfa 156 GTA es una patata? Pues, bien mirado, sí puede serlo, al menos en comparación con los coches que veremos más adelante, disputando las carreras en las que nos inscribamos. Podremos participar,

previo pago de una cuota por inscripción, en **campeonatos con coches de diferentes marcas** (Peugeot, Audi, Renault, Alfa Romeo, Fiat...); **carreras monomarca** (todos llevarán el mismo coche que tú); **tramos contrarreloj**, tanto de rally como de asfalto; carreras uno contra uno en las que podremos hacernos con dinero del otro piloto; un "Grand Tour" consistente en una serie de carreras siempre en distintos circuitos; e incluso esas típicas carreras de pura velocidad, la **modalidad Drag**, también estará disponible entre la **variadísima oferta**. Y, elijas la carrera que elijas, la cosa siempre será retante a tope, pues, además de premios por ganar, que es lo normal, el juego también **nos bonificará por no salirnos de la pista, no chocar con nadie, tomar una curva por la trazada perfecta...** o presionar al contrario. Si, de hecho,



Los coches serán la repera gráfica, de acuerdo, pero... ¿has visto los escenarios? Aquí tienes "clavao" el circuito de Mónaco, uno de los más espectaculares.



La iluminación también será magistral. Además de poder correr con niebla o lluvia, por el día o la noche, también sufriremos deslumbramientos al salir a pleno sol.



MARCAS DE LA "C" A LA "F"

Del arrasador Chevrolet Corvette C5-R al modosito Fiat 500... pasando por los potentes Nissan "Calsonic" Skyline, Porsche GT3, BMW M3 Motorsport, Toyota Supra, Honda Acura NSX, Dodge Viper CC... (pausa para coger aire)... y si te gusta el rally, tendrás desde un Peugeot 206 al Mitsubishi Lancer Evolution VIII, pasando por el último Subaru de competición. ¡Hay que tenerlos todos!



Nuestra "protá" estará de buen ver, pero habrá por ahí otras competidoras, que... que... eso. Que serán muy simpáticas.



En todas las carreras iremos escuchando comentarios y críticas de nuestro entrenador. En rally, hablará el copiloto.



Habrà interesantes novedades también en modos de juego. Por ejemplo, esta contrarreloj aderezada con múltiples conos.



El contravolante irá mejor en tramos de rally, pero los de NA somos capaces de hacerlo en... ¡huy! Perdón Don Matsushita.

esto de presionar al contrario, junto con el modo Competición, serán los toques maestros que harán diferente a este juego de Namco.

¿Una "pilota"?

En este modo Competición se nos introduce en el papel de una chica, conductora de ambulancia en un principio, que es fichada por un poderoso equipo del mundo del motor. Todo esto mediante unas escenas CG "made in Namco" que fliparán a cualquier amante de la calidad técnica. Y la calidad jugable

vendrá al comenzar a conducir: nos harán pruebas cronometradas para meternos en el equipo, y después comenzará una vorágine de éxitos (si fallas, habrá que repetir) en los que los rivales... ¡se picarán más que tú! Tendrán una "barra de pique" que, si consigues llenar acosándoles con tu presencia en el retrovisor, ¡les hará perder el control del vehículo e insultarte de viva voz! ¡y encima en español, los muy...! En fin, que se prepara la carrera del año, y que no hace falta que pongas la calefacción; ya te calentarás jugando a esto.

¡ES QUE ESTOY DE LOS NERVIOS!

¡LOS PILOTOS TENDRÁN MUCHO CARÁCTER!

La gran novedad en el género será la "barra de nervios". Cuando persigamos a otro vehículo aparecerá, sobre él, el nombre del piloto y una barrita horizontal. Si nos mantenemos suficiente tiempo pisándole los talones, la barra irá subiendo hasta llenarse, punto en que el acosado te gritará cuatro lindezas, pudiendo llegar a perder el control del coche.



¡Frondosa jungla, allá te va el nuevo Harry!

PITFALL THE LOST EXPEDITION

Saltos de liana en liana, lucha con cocodrilos, monos... ¡pues no es Tarzán, sino "Pitfall" Harry!

► DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **PLATAFORMAS**
- **MARZO**
- Compañía: **ACTIVISION**
- Equipo: **EDGE OF REALITY**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1**

► ADEMÁS SABEMOS QUE...

- «Pitfall!» apareció en 1982 para la consola Atari 2600 y fue un éxito de ventas. Lo programó David Crane, (él solito) quien participó en otros 16 títulos de Activision para consolas Atari.
- La versión original, la de esa consola Atari 2600, quizá sea incluida como un extra de esta versión de GameCube. Sería todo un puntazo, ¿verdad?

► GOLPE DE AIRE FRESCO

- Es una licencia histórica, pero será original, simpático y jugable a tope.



¿Por qué habrá fosos con dientes? Eso se lo preguntas a los de Activision, el caso es que tendrás que saltarlos liana en mano.



Los nativos nos atacarán en cuanto nos tengan a la vista, así que cuando tengas uno cerca, lo mejor será... ¡tirarse a por éee!



Harry es un tío frío. ¿Que un caimán se lo quiere zampar? Pues nada, se pulsa izquierda-derecha a toda caña, y a seguir... vivo.



Aunque habrá ocasiones en las que sería mejor haberlo pensado antes, ¿verdad Harry? ¿Has visto la cara que pone, el pobre?

La selva es un lugar peligroso para todo el mundo, menos para un tío que ha venido demostrando sus agallas en tales lares desde hace dos décadas. Es el bueno de Harry, el valiente explorador que Activision nos volverá a traer para que los más jóvenes aprendan a escapar de las fauces de los caimanes, sortear fosos, balancearse en lianas, luchar contra una tribu de indígenas a

sopapo limpio... todo lo que haga falta para que estos extravagantes peligros te resulten tan cotidianos como una tostada con mantequilla.

¿Y no se quema?

A pesar del tiempo transcurrido, la idea seguirá fresca cual lechuga gracias a las 3D. La jungla tendrá una pinta de lo más realista, con detalles como cabezas de piedra o árboles gigantes que nos servirán de referencia, porque la gran cantidad de caminos hará que nos perdamos fácilmente. Además, los monos nos tirarán cocos, las tribus nos atacarán en grupos organizados... ¡preparate para una verdadera expedición!

HARRY HA VUELTO. Y viene para quedarse. Su carisma queda claro sólo con ver la expresión de su rostro, pero cuando juegues con él, empezará a caerte cada vez más simpático. Tiempo al tiempo.



¿TU COMPRAR?

Cuando encontremos a un hechicero, que generalmente estará "meditando profundamente", podremos cambiar los tesoros por ahí encontrados por más energía, o un útil mapa del nivel.

COMPUTER HOY JUEGOS

presenta la colección **Los Mejores Juegos para PC**

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



Disfruta del juego de estrategia más divertido y original de los últimos años



ESTE MES

EL Nº11 DE LA COLECCIÓN **WARCRAFT II**

- Edición especial en caja DVD con Warcraft II + expansión.
- Gigantesca epopeya en un mundo de fantasía en el que Orcos y Humanos se enfrentan por el poder de Lordaeron y Azeroth
- Juega gratis* partidas en Battle.net



Y ADEMÁS
Incluye manual y guía rápida
para jugar sin problemas

JUEGO+REVISTA
3,99€

**A LA VENTA
EL 3 DE FEBRERO**

© Blizzard North and Blizzard son marcas comerciales y Warcraft, Battle.net y el logo de Blizzard Entertainment son marcas comerciales o registradas de Blizzard Entertainment en los EE.UU y/u otros países.

* El acceso gratuito a Battle.net™ requiere disponer de acceso a Internet. El jugador se hará cargo de todas las tarifas aplicables a Internet.

Batallas tácticas de la "vieja escuela"

SHINING FORCE

¿Buscabas un juego similar a FF Tactics? ¡Pues pronto podrás disfrutar de este clásico en tu GBA!

▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAME BOY ADVANCE**
- ▶ **RPG ESTRATÉGICO**
- ▶ **ABRIL**
- ▶ Compañía: THQ
- ▶ Equipo: SEGA/AMUSEMENT VISION
- ▶ Origen del Juego: JAPÓN
- ▶ Jugadores: 1

▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- ▶ El equipo que desarrolló la versión de esta aventura de GBA. Es un claro compromiso por mantener la calidad del juego original.
- ▶ Se incluirán tres personajes extra que no han aparecido previamente en «Shining Force». Y ya os decimos que habrá trabajar para encontrarlos...

▶ EL RPG ESTÁ DE MODA

- ▶ Será indispensable para los fans de los RPG. El complemento de «FFT».

MAX, EL HÉROE. Este chaval es el personaje principal de «Shining Force», pero no el único. A lo largo del juego habrá más de 30 personajes diferentes que reclutar.



Cuando no estés batallando, podrás explorar los pueblos y charlar con sus gentes, comprar objetos, reclutar aliados...



Los gráficos se mostrarán grandes, nitidos y detallados. El estilo de diseño de los personajes te va a dejar flipado.



Escenarios de batalla como el este se mostrarán en el momento de ejecutar un ataque, y prometen ser espectaculares.



Las peleas serán por turnos y podrás controlar a personajes muy diversos como arqueros, espadachines o magos.

A sí es, corría el año 1992 cuando apareció un juego que iba a romper moldes. «Shining Force» combinaba hábilmente la exploración al estilo RPG y los combates estratégicos por turnos parecidos a los que ya has podido probar en el reciente Final Fantasy Tactics. Han pasado ya algunos años, pero la fórmula sigue igual de viva. Más incluso. Por eso pronto llegará a GBA, donde nos pondremos en la piel de Max, un misterioso muchacho que llegó náufrago a la ciudad de Guardiania y no recuerda nada sobre su pasado. Allí vivió durante un año, hasta que un día le encomendaron la misión de ir a investigar qué sucedía en La Puerta de los Antiguos...

Un punto de originalidad

La leyenda continúa diciendo que el Dragón Oscuro podría volver a

aparecer y sumir al mundo de Rune en el reino de la oscuridad. Max ha sido elegido para derrotar al dragón. Tendrá que investigar, explorar y por supuesto afrontar grandes batallas por turnos que pondrán a prueba su habilidad. Un aspecto original es que habrá un curioso inventario de cartas que otorgarán hechizos especiales y darán mayor variedad a los combates. Durante la aventura además tendremos la oportunidad de elegir a tu equipo entre más de 30 personajes que se unirán. Un paseito por el mundo de Rune te hará ver que los gráficos han sido muy cuidados (¿dónde queda la versión de la consola Megadrive?), tanto en las escenas de combate como en las de exploración. Esto y el encanto que da un nombre de prestigio, harán de este título uno de los más buscados del año para tu Game Boy Advance.



¿JUGANDO A LAS CARTAS?

Si ya habías jugado con «Shining Force», te sorprenderá la presencia de las cartas en combate. Con ellas obtendremos habilidades como ataques de más largo alcance, subir la defensa, recuperar puntos de vida... En principio parece que serán más de 50, cada una representativa de un personaje del juego.

CONCURSO



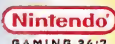
¡Kirby os desafía a que demostréis vuestros reflejos! ¿Os atrevéis?

Para participar en este concurso, envía un mensaje de texto al 5354 desde tu móvil poniendo la palabra: kirby + tus datos personales

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBYPRESS S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de marzo de 2003.



© 2003 HAL Laboratory Inc./Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo

SORTEAMOS:

1 PACK CON:
GameCube + Kirby
Air Ride + Tarjeta
de memoria



5 JUEGOS PARA
GAMECUBE





FICHA TÉCNICA

EXCLUSIVO
GAMECUBE



- Compañía: SQUARE ENIX
- Desarrollador: GAME DESIGNERS
- Tipo de juego: RPG DE ACCIÓN
- Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO
- Tarj. de memoria: 22 BLOQUES
- Conexión GB Advance: SI
- Número de jugadores: 1-4
- Personajes: 4 RAZAS
- Extras: CABLE CONEX. GBA/GC
- Modos de juego: EN SOLITARIO O MULTIJUGADOR
- Precio: 59,95 €
- A la venta: 11 MARZO

Los legionarios del cristal

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

¡Ya está! ¡Ya lo tenemos aquí! El juego que va a devolver la ilusión a los "roleros" viene cargado de acción y fantasía.

La vida no es fácil cuando tu mundo está cubierto de miasma. El miasma duele al respirarlo, y, si aspiras demasiado, puede matarte. Menos mal que los cristales protegen los pueblos, haciendo que el ambiente se mantenga limpio y fresco, pero eso no dura siempre. Cada año, los legionarios salen con su cáliz de cristal a buscar mirra. La mirra limpia el cristal, pero no es fácil encontrarla. Los árboles de mirra se encuentran en lugares peligrosos: cavernas, pueblos abandonados, bosques agrestes... y siempre están rodeados de monstruos. No, no es fácil buscar mirra, pero alguien ha de hacerlo...

Únete a nosotros

Te lo vamos a poner fácil. Escoge una de las cuatro razas afectadas

por el problema del miasma y ven a recorrer con nosotros el mágico mundo de «FFCC». Puedes elegir para correr tu aventura entre los amables Clavates, los pequeños pero temibles Liltis, los mágicos y estrafalarios Yukos, o los ágiles y descarados Selkis. Cada uno de ellos tiene sus inconvenientes y

ventajas, su forma de vestir, su familia, y hasta su profesión, pero deben cooperar para que, un año más, sus pueblos respiren.

Una vez elegido el personaje podemos adentrarnos en idílicos parajes o tétricas cavernas y empezar a buscar mirra. Al principio lo único que debes hacer es atacar ▶

EL COLORIDO MOGU

Este moguri que se deja pintar es Mogu, que nos acompaña si jugamos solos. La cosa está en que, si conectas una GBA al segundo puerto de la consola, el mapa que te muestre dependerá del color con el que que hayas decorado al animalillo. Así dispondremos de los mapas de multijugador cuando queramos.

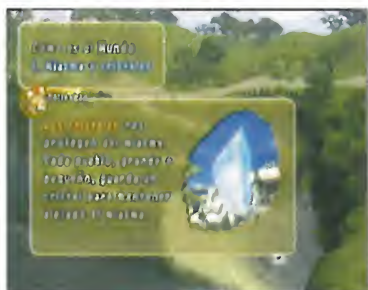




Nuestro pueblo natal está situado en la península de Tipa, y es tan hermoso como veis. Aquí podremos visitar a nuestra familia, hablar con el jefe del pueblo, y demás...



Las visitas a las casas de los moguri son casi obligadas, puesto que, si no nos sellan la tarjeta, nunca podremos jugar al minijuego "Locas Carretas" en nuestras GBA.



Para cualquier pregunta sobre «FFCC», acudid al viejo y sabio moguri Stiltzkin.

COLABORACIÓN El buen entendimiento y la compenetración entre los legionarios es esencial para avanzar en «FFCC». Sin eso, no conseguiremos nada.



Para cada enemigo debemos tener en cuenta cuáles son sus debilidades y resistencias. Por ejemplo, si atacamos con magia de hielo al fuego, triunfaremos.



Hay algunos carteles de señalización que nos ayudarán a escoger la ruta adecuada



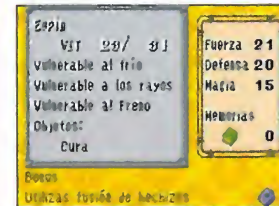
Recorreremos varios mapas como éste buscando lugares donde recolectar mirra

TU NUEVO MANDO

Utilizar una GBA como mando para tu GameCube no es una cosa muy habitual, pero tiene sus ventajas...



Podemos consultar el mapeado, tesoros, enemigos...



También tendremos todos los datos de los monstruos.



Nos colaremos en los menús sin molestar a nadie.



Y hasta competiremos en carreras de carros.



Las alimañas que se presentan por separado llevan todas las de perder. A ésta ya le están preparando una fusión de hechizos seguida de un buen hachazo de Lilti.



Mantenerse dentro del radio de acción del cubo no es fácil si un enemigo enorme se mete dentro de él. A veces tendremos que jugar en el borde para poder esquivar.



Los escenarios más tranquilos, es decir, pueblos o parajes sin enemigos, ofrecen cámaras mucho más cercanas y espectaculares. Ahí es donde se aprecia la calidad.



La utilización de extrañas magias es constante en el mundo de «FFCC». Aprenderéis qué es un Sanctum, o lo que les pasa a los voladores cuando les alcanza Gravedad.

QUERIDO DIARIO...

Los legionarios apuntan todo lo que les ocurre cada año en este diario, que podremos leer en cualquier momento.



► y defenderte. Lo harás fácilmente, ya que el control es sumamente intuitivo y sólo se necesitan un par de botones para hacer cualquier cosa: uno para escoger la acción, y otro para ejecutarla. Ya verás como enseguida te haces al sistema de combos y ataques a distancia, a los hechizos, y a la utilización de los diversos ítems que vayas encontrando. Si vas sólo en busca de aventura, no te preocupes, un moguri llevará el cubo que te protege del miasma y almacena la mirra. Sólo necesitarás algún botón más para darle órdenes a Mogu (el moguri). Ya te hemos dicho que era muy fácil.

Bien, y ahora los cuatro

Pero ya está bien de jugar sólo. Anda, conecta estas GBAs un momento con los cables y nos ponemos los cuatro. ¡Ahora vas a ver el verdadero potencial de «FFCC»! Las acciones siguen ejecutándose igual, puesto que no nos hacen falta más botones, lo que ocurre es que ahora, cuando

accedamos a los menús, el juego no parará, puesto que los tendremos en la pantalla de nuestra GBA. Quizá te cueste un poco al principio y te hagas algún lío que otro, pero pronto te acostumbrarás a alternar el juego en ambas pantallas. Además, con las GBAs tendremos el mapa de la fase en la pantalla... bueno, el mapa lo tienes tú, porque yo veo sólo los enemigos, y este otro los tesoros... pues vamos a tener que cooperar... Tranquilo, que yo te digo por dónde se acercan los monstruos, pero tu indícame el camino, ¿eh?

¿Y la mirra?

Ya, ya mismo salimos a por ella, pero dejadnos advertiros antes sobre un par de cosas. Lo primero, no te dejes amedrentar por los lugares que veas. Sí, pasaremos por pueblos llenos de vida y comerciantes donde descansar, comprar y hablar, pero la mayor parte del tiempo vamos a recorrer parajes que, aunque vistos desde arriba se note algo menos, siempre estarán bien ambientados.

Sobre todo que no te pillen embobado con un efecto de luz y similares, aunque a esos seguro que te acostumbrarás, porque vas a ver uno cada vez que uses un hechizo. Ejem, bueno, a lo que íbamos... Desde desiertos a mazmorras, pasando por ríos y volcanes, todos van a tener una calidad gráfica envidiable, aunque normalmente la vista estará bastante alejada, para que aparezcan todos en pantalla, y no los veremos con tanto detalle como nos gustaría.

Lo segundo, más peliagudo, son los jefes finales. Antes de conseguir recolectar mirra de cada árbol nos vamos a tener que golpear muy en serio con un jefe final. Para vencerle vais a tener que estar todos bien concentrados y organizados. Por si no te has dado cuenta, aquí lo que cuenta es la cooperación, y no sólo con los mapas. Para poder avanzar vamos a necesitar alguien que nos cure, otro que use la magia adecuada, el más fuerte puede pegarle directamente... Y si alguno ►



Para hacer salir al jefe final de esta fase debemos mandar a paseo a todos sus cocineros, y se esconden bien, no creáis. Cuando se encuentre sin cena, saldrá.



Los encuentros por los caminos serán de toda índole: con otros legionarios, con vulgares ladrones, o con estos pobres Liltys, que se acaban de llevar unos golpes.

LA FAMILIA ES LO PRIMERO

Pues sí, es lo primero que vais a ver en el juego, porque se despedirán de vosotros la mañana de vuestra partida. Y no están ahí para hacer bulto, no creáis. Cada familia tiene su profesión, y eso nos dará pistas sobre los ítems que les tenemos que mandar a casa junto con la respuesta a sus cartas. Y cuidado con responder lo que no debéis, porque su nivel de afinidad contigo puede subir o bajar, y si no te llevas bien ni con tu familia... no esperes ítems o regalos cuando regreses este año.



SOLO CON GBA Como ya hemos dicho, el modo multijugador sólo puede jugarse con una GBA para cada legionario, conectada a la GC por medio del cable de conexión. Y tiene sus ventajas, sobre todo a la hora de manejar los diferentes menús.



Cada escenario nos será presentado con una intro hablada la mar de maja.



Fusionando magia del mismo tipo podemos obtener un hechizo potenciado.



Cuando llegemos a un pueblo, cada legionario puede hablar con quien quiera, y todos a la vez. Al comerciar tampoco habrá problemas, pues lo haremos en la GBA.



El primer escenario es un paisaje idílico, eso sí, repletito de goblins y demás porquerías. A partir de aquí la cosa se vuelve bastante más lúgubre y tétrica.



Las corrientes de miasma dividen las diferentes partes del mundo. Sólo podremos cruzarlas si el cristal de nuestro cáliz de cristal tiene el color correspondiente.



Los pantanos no son un lugar para cualquiera. Las bestias que los pueblan tienen este calibre... aunque en los demás escenarios no le van demasiado a la zaga.

GIGANTES FINALES

Sí, porque no nos hemos encontrado ni uno chiquitito... Custodian los árboles de mirra y los hay de varias clases.



El padre de familia que cuida celosamente de su casa...



O la casa en sí, que dispone de láseres y demás cosillas...



Fantasmones en su castillo medieval. (Este sí acongoja)



O chamanes que te envenenan en cuanto te descuidas.



► necesita navegar por los menús para cambiar alguna magia o ítem, hay que cubrirle y evitar que muera. **A cooperar o a casa. Ya veréis como resultará divertido, chicos.**

¿Algo más?

Pues sí, sí, hay cantidad de cosas más. ¿Te hemos contado lo de los artefactos que suben nuestras estadísticas? Pues por esos hay que competir entre nosotros, que un poco de rivalidad también le da vida al juego. ¿Y la variedad de ítems? Pues eso también está muy bien. Podemos encontrarnos diseños de armas y pedazos de metal. Lo que pasa es que tiene que coincidir el diseño, el metal con el que tenemos que hacerlo, y la raza que lo puede llevar. Habrá que intercambiarlos, o hacer tratos, o algo así. Interactuar entre nosotros es lo que cuenta, al fin y al cabo, y os aseguramos que va a merecer la pena. ¡Ah! Y si reunimos suficientes sellos de diferentes moguris repartidos por los mapeados

(y siempre escondidos), nos dejarán participar en un minijuego de carreras, cada uno con su GBA, que no está nada mal. La verdad es que, en multijugador, este juego es de lo mejor que se existe. De hecho, lo único que se le puede reprochar son las risas que te pierdes jugando solo, y no es que el juego esté mal en el modo un jugador, no, pero claro, no ofrece las mismas posibilidades... En cualquier caso, siempre puedes guardar tu personaje en una tarjeta de memoria y llevártelo

CONTROL El sistema de juego es muy simple. Con sólo un par de botones puedes llevar a cabo todas las acciones necesarias. Cualquiera puede disfrutarlo a tope.



Mogu nos hablará cuando lo crea conveniente. Háganle caso, es un sabio.

a la partida de algún amigo para jugar juntos.

Básicamente, eso es todo. Seguro que algo ha quedado en el tintero, puesto que no es fácil acordarse de todo en un juego como éste, pero debe quedar clara una cosa: **no se ha visto un RPG en GameCube que alcance los niveles de diversión a los que llega el multijugador de «FFCC».** Y jugando sólo tampoco está nada mal. Pues ya podemos empezar. Anda, curiosamente sobra un sitio...¿vienes con nosotros?

TRAIGA ACÁ MI ARTEFACTO...

Independientemente de quien lo haya cogido en la fase, al final podremos elegir entre todos los artefactos recogidos durante esta. El orden de elección se basa en una serie de puntos que nos darán por cumplir mejor o peor unos requisitos que aparecen en cada GBA.





La táctica del "muro de gente" viene muy bien para hacer daño físico. Usar magia requiere bastante más espacio y tiempo.



Cada año hay acontecimientos diferentes, aunque los lugares sean los mismos. Este puerto, el año pasado, estaba desierto.



Desde el desierto hasta la selva, nuestra obligación es buscar árboles de mirra. ¿Que pintará una pirámide azteca aquí?



En los momentos en que la acción inunde la pantalla, podremos reconocernos perfectamente gracias a los coloridos cursores.

¡PRUEBA, A VER QUE PASA!

Probar es la única manera de saber si dos magias son fusionables. En caso afirmativo, darán una tercera con diferente efecto, o con más potencia.



Jugando sólo podremos fusionar las magias usando el menú.



Pero en modo multijugador deberemos lanzar los hechizos...



...a la vez para probar sus efectos, y cuantos más, mejor.



Las poblaciones grandes tienen cristales acordes a su estatus. Esta es de las buenas, pero en nuestro pueblecillo el cristal es mucho más humilde, aunque muy limpio, oiga.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

96

- ▲ Efectos apabullantes con cada magia y ataque. En general, muy buen nivel de calidad.
- ▼ Aunque los enemigos están algo menos detallados y la cámara se aleja demasiado.

SONIDO

95

- ▲ Tiraríamos las musiquillas seguro. Fantásticos efectos.
- ▼ Hay menos voces de las que nos gustaría.

JUGABILIDAD

95

- ▲ Se maneja con una mano. Multijugador aporreado, de lo mejor que hemos visto.
- ▼ Pierde al jugarlo en solitario. Hacerse a las dos pantallas.

DURACIÓN

96

- ▲ Años de recolección y montones de items.
- ▼ Los escenarios se repiten si recolectamos en el mismo lugar, por supuesto.

TOTAL 96

- ▲ Los gráficos en general y los efectos en particular. La interactividad.
- ▼ Jugando solo se queda más soseco.

VALORACIÓN



REINVENTANDO EL RPG DE ACCIÓN

«FFCC» no es sólo un brillante apartado técnico (algo mermado por la perspectiva, pero brillante), ni es sólo una bonita historia; lo que realmente llama la atención es la forma en la que ha redefinido el control y la forma de jugar este tipo de aventuras, normalmente "solitarias". Han apostado fuerte por algo nunca hecho en GC y han acertado. Y a la primera.

EL RANKING

1. Final Fantasy Crystal Chronicles
- No vais a encontrar nada parecido disponible. «FFCC» tiene estilo propio, más cerca del rol que de la aventura, y sin embargo es un "RPG de acción". Es difícil describir lo nuevo de Square Enix. Será por algo.



FICHA TÉCNICA



GAMECUBE



- Compañía: UBI SOFT
- Desarrollador: UBI MONTREAL
- Tipo de juego: ACCIÓN PLATAFORMAS
- Idioma: INTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES
- Tarj. de memoria: 15 BLOQUES
- Conexión GB Advance: SÍ
- Número de jugadores: 1
- Fases: UN CASTILLO GIGANTE
- Extras: PRINCE OF PERSIA VERSIÓN ORIGINAL
- Modos de juego: 1
- Precio: 59,95 €
- A la venta: 20 DE FEBRERO

Saltos (y combates) en el tiempo

PRINCE OF PERSIA

El príncipe más "atlético" llega a GC para que le acompañes por su castillo, entre brincos y espadazos.

Ser todo un príncipe conquistador puede parecer un chollo, pero si en una de tus batallas das con la **daga del tiempo**, hay que andarse con cuidado. Nuestro protagonista no lo hizo, y ahora se encuentra atrapado en su propio castillo, rodeado de trampas y enemigos zombis, y con la sola ayuda de una espada, y de la daga. Claro que, con ella, **puede controlar el tiempo...**

De visita por el castillo

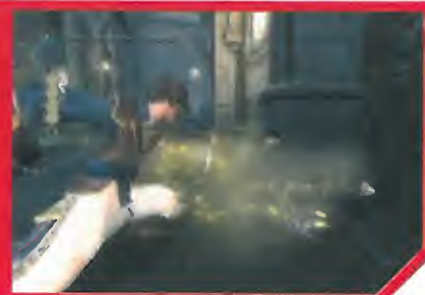
Para dar con el culpable debemos recorrer el castillo entero, y la verdad es que lo hacemos gustosamente pues es todo un **espectáculo gráfico**. Lástima que no haya mucho tiempo para admirar los escenarios pues pasaremos toda la partida entre **espectaculares luchas o trampas y saltos imposibles**. En cualquiera de

estas situaciones nuestro héroe luce una **gama de movimientos envidiable** (saltos de pared a pared, deslizarse por cornisas...) que debemos usar a fondo para superar este "infierno" de plataformas y combate. Al avanzar además iremos adquiriendo más objetos (espadas, contenedores de arena del tiempo...)

que pondrán más fáciles las cosas. De hecho con las arenas podremos congelar el tiempo o echar atrás el reloj cuando lo necesitemos. Es una de las claves de un juego atractivo al máximo, junto a las **animaciones del chaval y el aspecto gráfico**. De hecho sólo le podemos reprochar una duración que no da la talla.

EL TIEMPO ESTÁ EN TU DAGA

Con la daga del tiempo podemos retroceder unos segundos en el tiempo cada vez que algo salga mal. Pero su poder no es ilimitado, así que tendremos que recargarla con la arena de los zombis que aniquilamos. La daga también congela el tiempo y paraliza a los enemigos.





Anda por las paredes, trepa por columnas, salta sobre los enemigos, evita los pinchos... ¿príncipe o atleta? Y eso que todavía ni siquiera has empezado a combatir.



¡Qué malabarista! Alucinaréis con las animaciones de nuestro príncipe.



El estilo árabe marca la decoración, pero los ambientes serán muy variados.

LOS MIL Y UN MOVIMIENTOS

Los movimientos que el príncipe puede realizar son multitud, tanto en combate como en las zonas de plataformas. He aquí una muestra.



El salto por encima del enemigo con calda "tajante" es muy útil.



Los que más impactan son los movimientos en barra fija.

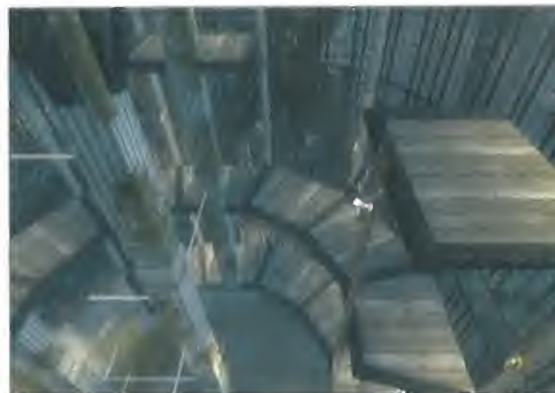


Los combates son abundantes y muy dinámicos. Los rivales siempre nos superarán en número, pero no en agilidad (parece Jackie Chan, éste) ni en manejo de la espada.

TREPIDANTE El ritmo de juego de «Prince Of Persia» es realmente rápido, y nos obliga a poner los cinco sentidos en cada combate o zona de plataformas. En ocasiones tendremos que tomar decisiones en décimas de segundo para salir airosos.



En algunos combates contaremos con la ayuda de la arquera Farah, y también deberemos protegerla de los enemigos.



La casa de fieras del sultán, todo un desafío platáformero en el que habrá que desplegar nuestro muestrario de movimientos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

95

▲ Los escenarios son verdaderas bellezas, y los modelos humanos no desmerecen.

▼ Algunos escenarios interiores no mantienen el nivel.

SONIDO

90

▲ Doblaje de quitarse el sombrero y buenos efectos.

▼ La música escasa, lo que resta ambiente a la aventura.

JUGABILIDAD

94

▲ El control es perfecto en todas las acciones. Ritmo rápido de juego.

▼ Terminar haciéndose línea, sobre todo en las zonas de plataformas.

DURACIÓN

81

▲ Hay combates bastante duros y zonas "platáformeras" que no salen a la primera.

▼ Es intenso, pero bastante corto (unas diez horas).

TOTAL 92

▲ El nivel gráfico; la extensa gama de movimientos; y el acertado doblaje.

▼ Su escasa duración. Termina haciéndose línea.

VALORACIÓN



EL PRÍNCIPE QUE ESTÁ DE MODA

Manteniendo las bases de combates y plataformas del mítico título (sí, «PoP» es todo un mito), Ubisoft lo ha puesto a la última aplicando las medidas acertadas: espectacular apartado gráfico, enorme gama de movimientos, y divertidos toques de originalidad (¡viva la daga del tiempo!). A pesar de ser demasiado corto, deja una impresión soberbia.

EL RANKING

1. Prince of Persia
2. El Retorno del Rey
3. Enter the Matrix

Más platáformero que sus contrincantes y con combates igual de interesantes. El príncipe se convierte por méritos propios en el primero del ranking, aunque los tres son buenos.



FICHA TÉCNICA



Compañía: ELECTRONIC ARTS
Desarrollador: EA GAMES
Tipo de juego: ACCIÓN
Idioma: TEXTO EN CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS

Tarjeta de memoria: 5 BLOQUES
Conexión GB Advance: SI
Número de jugadores: 1-4

Modos de juego: 4
Dificultad: 3 NIVELES
Datos: MODO COOPERATIVO

Precio: 62,95 €
A la venta: 27 DE FEBRERO

Un espía con licencia para divertir

JAMES BOND 007 TODO O NADA

Más que un juego, lo último de Bond es una película.
¡Pero si los protagonistas son actores de carne y hueso!

Si creéis que la vida de un espía es fácil porque viajan a lugares exóticos, se rodean de chicas macizas y conducen coches caros, estáis equivocados: a veces hasta trabajan. Esta vez **nos toca ayudar a Bond a detener a un informático loco** que quiere dominar el mundo, así que ni cortos ni perezosos y con una **vista en tercera persona** debemos **completar más de 25 misiones**, con objetivos tan molones como "descuélgate por un edificio en llamas", "atrapa a un criminal" o "rescata a tu compañera". Vamos, lo típico cuando se es un famoso agente secreto.

Un espía polifacético

Pero el objetivo no es lo único que cambia de misión en misión, así que preparaos para un **variadísimo desarrollo** que alterna tiroteos,

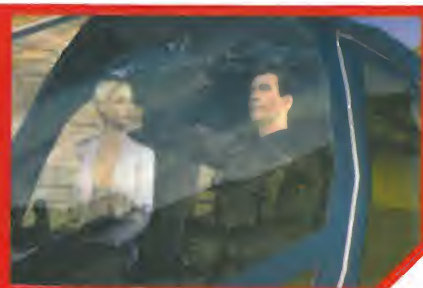
peleas, infiltración, persecuciones en coches armados hasta las ruedas... ¡Y eso sin olvidar los inventos de Q! ¿Os hemos puesto los dientes largos? Pues esperad a ver el juego en movimiento porque **los gráficos están cuidados al detalle**: los personajes son como los de las pelis, los escenarios son la bomba y hay cantidad de efectos tan chulos

como los reflejos y las deformaciones en las carrocerías de los bólidos.

En resumen, **uno de los mejores "Bonds" de la historia**, que no sólo engancha desde los primeros niveles, sino que además **hace gala de una variedad y una espectacularidad pocas veces vista**. Además se ha rodeado de actores que le ponen un punto peliculero total. Imprescindible.

¡COMO EN EL CINE!

Los modelos de los personajes de «007 Todo o Nada» son clavados, clavados a varios actores reales: ¡fijaos, 007 es Pierce Brosnan! Además, a lo largo del juego también nos cruzamos con Shannon Elizabeth como chica Bond, Willem Dafoe como el malo y hasta Tiburón, el tío de las mandíbulas de acero.





Las peleas cuerpo a cuerpo tienen su lugar en «007 Todo o Nada»: podemos golpear a nuestros enemigos, ejecutar espectaculares llaves e incluso contrarrestar sus golpes.



Actuar con sigilo puede sernos muy útil: así, acabar con los malos es más fácil.



La puntería es semiautomática, ya que podemos ajustar el tiro con el stick C.

VARIEDAD Y CALIDAD

Para que veáis que no mentimos al decir que este juego es muy variado, aquí van unos ejemplos de las misiones a cumplir:



Al descolgarnos hay que tener cuidado con las llamas.



¿Qué os parecería una colaras en avión montando en moto?



¿Qué sería de Bond, James Bond, sin sus espectaculares coches? En esta ocasión nuestro coche es capaz de disparar misiles, lanzar aceite, "congelar" otros vehículos...

ESPIRITU BOND: «007 Todo o Nada» es tan fiel a la esencia del personaje que bien podría pasar por una película: una intrigante historia, secuencias de acción sin límite, coches caros y una... espectacular chica Bond, son buenos ejemplos de lo que nos espera.



Situaciones tan frenéticas como ésta, son muy normales en la vida de un buen espía. A Bond se le da bien cualquier cosa.



Entre los modos multijugador encontramos, entre otros, un "Todos contra Todos" a 4 bandas y uno cooperativo a dobles.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

91

▲ Los modelos de los personajes son la bomba y los escenarios están muy bien trabajados.

▼ Algunas animaciones (pocas), resultan un poco bruscas.

SONIDO

86

▲ Melodías "a lo Bond" y efectos sonoros muy buenos.

▼ Es una lástima que las voces del juego no hayan sido traducidas al castellano.

JUGABILIDAD

93

▲ La variedad está más que asegurada: tiroteos, peleas, persecuciones...

▼ Hay que acostumbrarse al sistema de puntería.

DURACIÓN

90

▲ 27 fases que podemos jugar y 4 modos multijugador. ¿Hay que decir más?

▼ Algunos niveles duran unos pocos minutos nada más.

TOTAL 93

▲ Su variado desarrollo, su ambientación y los gráficos

▼ El único fallo serio que hemos encontrado es que no ha sido doblado

VALORACIÓN



ESPIA CON TODAS LAS DE LA LEY

Como es lógico, lo primero que llama la atención de «007 Todo o Nada» es su espectacular apartado gráfico. Pero lejos de quedarse ahí, el juego se revela como una aventura variada y divertida que mantiene intacto el espíritu Bond. Y claro, si todo esto lo completamos con vanos modos multijugador, el resultado es simplemente sobresaliente.

EL RANKING

1. 007 Todo o Nada
2. 007 Nightfire
3. 007 Agente Bajo Fuego...

No hay duda de que el cambio de perspectiva le ha sentado muy bien a nuestro agente favorito, porque se ha colocado sin problemas a la cabeza de nuestro "ranking 007".



REVISTA OFICIAL

Nintendo
Access

the Game Designers Studio
SQUARE ENIX

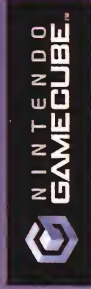

NINTENDO
GAMECUBE

Nintendo
GAMING 24:7

Developed by "THE GAME DESIGNERS STUDIO" a SQUARE ENIX Company.
© 2003 THE GAME DESIGNERS STUDIO, INC.
FINAL FANTASY is a registered trademark of SQUARE ENIX CO., LTD.
© 2003 Nintendo



REVISTA OFICIAL



GAMING 24:7

Developed by "THE GAME DESIGNERS STUDIO", INC. © 2003 SQUARE ENIX COMPANY. SQUARE ENIX 03-178





Las tribus del juego



LILTIE

Tribu: Los Liltis.

Especialidad: Ataque.

Al destacar:

Gran fuerza y habilidad con las armas arrojadizas.

Carácter:

Son una orgullosa *tribu guerrera con muy mal carácter*. Los orígenes de estos pequeños guerreros se remontan a tiempos inmemoriales.

Por aquel entonces, gobernaban el mundo y, de hecho, muchos se siguen creyendo superiores a los demás. Aunque pueden exaltarse con facilidad, suelen ser *seguros de sí mismos y bastante prácticos*. Los comerciantes Liltis tienen fama de ser los mejores del gremio.



SELKIE

Tribu: Los Selkis.

Especialidad: Agilidad.

Al destacar:

Superaques rápidos y de gran alcance.

Carácter:

Es un pueblo independiente y se preocupan ante todo de ellos mismos. Estos duros individualistas se visten con pieles decoradas con bienes robados a otras tribus.

A diferencia de otras tribus, creen que deben anteponer sus propias necesidades a las de todos los demás. *Muchos Selkis son ágiles y atléticos*, cualidades que usan para robar objetos. Aunque el resto de tribus los desprecian, algunos Selkis viven en pueblos Clavates.



REVISTA OFICIAL

Nintendo
Accesos

THE GAME DESIGNERS STUDIO
SQUARE ENIX™

NINTENDO
GAMECUBE™

Nintendo
GAMING 24:7™

Las tribus del juego



LILTIE

Tribu: Los Liltis.

Especialidad: Ataque.

A destacar:

- Gran fuerza y habilidad con las armas arrojadas.

Carácter:

- Son una orgullosa *tribu guerrera con muy mal carácter*. Los orígenes de estos pequeños guerreros se remontan a tiempos inmemoriales.

- Por aquel entonces, gobernaban el mundo y, de hecho, muchos se siguen creyendo superiores a los demás. Aunque pueden exaltarse con facilidad, suelen ser *seguros de sí mismos y bastante prácticos*. Los comerciantes Liltis tienen fama de ser los mejores del gremio.



SELKIE

Tribu: Los Selkis.

Especialidad: Agilidad.

A destacar:

- Superataques rápidos y de gran alcance.

Carácter:

- Es un pueblo independiente y *se preocupan ante todo de ellos mismos*. Estos duros individualistas se visten con pieles decoradas con bienes robados a otras tribus.

- A diferencia de otras tribus, creen que deben anteponer sus propias necesidades a las de todos los demás. *Muchos Selkis son ágiles y atléticos*, cualidades que usan para robar objetos. Aunque el resto de tribus los desprecian, algunos Selkis viven en pueblos Clavates.

CLAVAT

Tribu: Los Clavates.

Especialidad: Defensa.

A destacar:

- Capacidad defensiva y habilidad con las magias.

Carácter:

- Son gente amable que valora la armonía sobre todas las cosas. Muchos de los residentes de Tipa pertenecen a esta tribu, todo un *símbolo de unidad y amistad*. Se trata de personas amables por naturaleza que aborrecen los enfrentamientos.

- Si surge una disputa, hacen lo posible para resolverla de forma pacífica. Se dice que *un aire de tranquilidad* les sigue donde quiera que van.



Tribu: Los Yukos.

Especialidad: Magia.

A destacar:

- Rapidez al lanzar hechizos.

Carácter:

- Son una misteriosa tribu poseedora de *una gran sabiduría*. Muchos de estos sabios viven tranquilamente en Sulena. Durante las guerras de los tiempos antiguos, resistían a los ejércitos invasores Liltis gracias a sus poderes mágicos.

- Ahora se dedican a enseñar *magia a los demás*. Algunos dicen que los Yukos tomaron su forma actual para aumentar sus habilidades mágicas. Se trata de un pueblo de lo más misterioso.



YUKE



CLAVAT

Tribu: Los Clavates.

Especialidad: Defensa.

Al destacar:

- Capacidad defensiva y habilidad con las magias.

Carácter:

- Son gente amable que valora la armonía sobre todas las cosas. Muchos de los residentes de Típa pertenecen a esta tribu, todo un *símbolo de unidad y amistad*. Se trata de personas amables por naturaleza que aborrecen los enfrentamientos.

- Si surge una disputa, hacen lo posible para resolverla de forma pacífica. Se dice que *un aire de tranquilidad* les sigue donde quiera que van.



Tribu: Los Yukos.

Especialidad: Magia.

Al destacar:

- Rapidez al lanzar hechizos.

Carácter:

- Son una misteriosa tribu poseedora de *una gran sabiduría*. Muchos de estos sabios viven tranquilamente en Sulena. Durante las guerras de los tiempos antiguos, resistían a los ejércitos invasores Lilitis gracias a sus poderes mágicos.

- Ahora se dedican a enseñar *magia a los demás*. Algunos dicen que los Yukos tomaron su forma actual para aumentar sus habilidades mágicas. Se trata de un pueblo de lo más misterioso.



YUKE

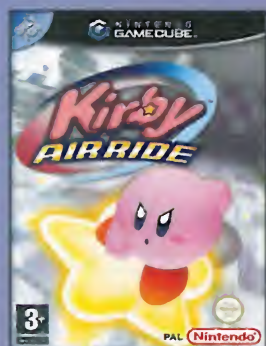
FINAL FANTASY TACTICS





FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: HAL
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: TEXTO EN CASTELLANO

- Tarjeta de memoria: 4 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Numero de jugadores: 1-4 (OPCIÓN LAN HASTA 8 JUG.)

- Modos de juego: 3
- Escenarios: + 20 CIRCUITOS
- Vehículos: 15 AIR RIDES

- Precio: 59,95 €
- A la venta: 27 DE FEBRERO

¡¡Acelerón de Kirbys!!

KIRBY AIR RIDE

No importan los kilos de más cuando se trata de aceptar un desafío. ¡Apúntate a la carrera de Kirbys, es todo un punto!

El "globo" de Nintendo nos ha desafiado a echar unas carreras, pero bajo sus condiciones. La primera, que **no necesitáis acelerar**. ¿Cómo? Sí, Kirby ya empieza con el ralentí a todo trapo, así que ni caso al botón de jacerla! Y si no se acelera, ¿dónde está el truco? ¡En los giros! Lo comprobáis en la primera curva, cuando debéis derrapar. La técnica consiste en **acumular energía en la frenada para después tomar la salida con un turbo**. Esto no depende sólo de vuestra habilidad, sino también de la "tabla" que llevéis. Porque no todas se "pilotan" igual. Además, la elevada sensación de velocidad os obliga a practicar de lo lindo para dominar los "vehículos".

Carreras diferentes

Ya habéis visto la primera norma. ¿No os parece la caña? **Un control así hay que probarlo. Aunque también cabe alguna crítica**, no creáis. Con eso de que Kirby no para de correr, puede pasar que ganemos las carreras sin ningún esfuerzo,

dejando simplemente que la inercia haga su trabajo. Esto lo notarán sobre todo los jugones más expertos; **para los más jóvenes, el control del juego es tan simple como rotundo**.

Vamos ahora a por la segunda "norma" de la carrera. Los circuitos no sólo ofrecen ítems, sino también "ricos" **rivales que nos prestarán sus poderes al ser aspirados**. Ya sois viejos amigos de Kirby, así que sabréis cómo se las gasta el "gordinflón" cuando absorbe a sus rivales, incluso reconoceréis muchos de esos poderes, como el casco de

pinchos, la corona de fuego, o el micrófono de volumen amplificado. Estas habilidades son algo así como los ítems de «Mario Kart», sólo que además cambian el aspecto de nuestro héroe. ¡Aprovechadlo!

La **imagen del juego también es muy atractiva**. Los circuitos son variados, tiran de gráficos brillantes, y todo se mueve con fluidez. Los jugones más jóvenes también estarán encantados con esto. Este "racer" va especialmente para ellos. Es chulo, divertido, tiene un control que sabrán disfrutar, y un protagonista con tirón.

KIRBY KART RACING

Así podría llamarse también el modo **Top Ride** que nos invita a correr contra los amiguetes en diferentes circuitos desde una vista aérea. Aquí aumentan a tope la competitividad y el nivel de diversión, pues el desafío es aún más simple y las carreras pueden ser todo lo frenéticas que vosotros cuatro queráis.





La sensación de velocidad es muy buena. Kirby se mueve con absoluta fluidez... incluso a pesar de su "tonelaje".



Cada "air ride" tiene un manejo y habilidades diferentes. Aprended en qué circuitos funcionan mejor cada una de ellas.



En las partidas multijugador (y a través del cable LAN) podréis demostrar el dominio sobre Kirby y sus diferentes "habilidades".



El control parece fácil (para jóvenes, sí, dicen), pero hará falta que practiquéis eso del "giro-derrape" para ganar velocidad.

¿OS SUENAN ESTAS CARAS?

La posibilidad de tragarse a los enemigos y copiar sus habilidades ha permitido a los chicos de HAL hacer unos guiños a la historia de Nintendo. Mirad, mirad.



¿Verdad que no hace falta que digamos a quien se parece?



Aquí un pequeño homenaje a los míticos Ice Climbers, de la NES.



El Kirby blanco de «Kirby's Dream Land» hay que desbloquearlo.



Kirby abandona las plataformas para dedicarse a las carreras. Ha querido ser como Mario, y la jugada le ha salido bonita, variada y para el público que sus otros juegos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

90

- ▲ Personajes, escenarios, habilidades... todo sacado del bonito mundo "Dream Land".
- ▼ Aunque muy chulos, los circuitos son pelín simples.

SONIDO

86

- ▲ La música y los efectos aumentan el "nervio" de la competición.
- ▼ Pero la música no es nada pegadiza. Más bien repetitiva.

JUGABILIDAD

89

- ▲ Los más jóvenes enseguida se viciarán. El modo Top Ride y el multijugador, la caña.
- ▼ El control puede resultar insuficiente para los jugadores más expertos.

DURACIÓN

88

- ▲ Hay que desbloquear muchos personajes y estrellas.
- ▼ Cuando lo domines y lo tengas todo desbloqueado....

TOTAL 89

- ▲ Velocidad. Gráficos. El control, simple y efectivo.
- ▼ La duración. Los jugadores expertos no sacarán partido de este tipo de control.

VALORACIÓN



KIRBY SIN MÁS

Si te molan las aventuras de Kirby, no te pierdas sus carreras. Es como si le hubieran trasladado desde su universo de fantasía. Y no sólo en cuestión de gráficos, sino también de control. Todo intenta ser simple al máximo, también la forma de correr (con Kirby en movimiento sin parar). Los más jóvenes lo amarán. Los demás echarán en falta mayor profundidad. Es su destino.

EL RANKING

1. Mario Kart Double Dash!!
 2. F-Zero GX
 3. Kirby Air Ride
- En el podio de las carreras desenfrenadas, las estrellas de Nintendo se llevan la palma. A los Falcon, Mario... se ha unido ahora Kirby, pero todavía no les puede hacer sombra.



FICHA TÉCNICA



- Compañía: SEGA
- Desarrollador: SONIC TEAM
- Tipo de juego: ARCADE
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)

- Tarjeta de memoria: 2 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-2

- Fases: 14 NIVELES
- Personajes: 12 (4 EQUIPOS)
- Modos de juego: 2

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Héroes supersónicos!

SONIC HEROES

El nuevo Sonic exige colaboración, participación y, como siempre, ganas de pasar un rato divertidísimo.

Pocos juegos han conseguido en el salto a las 3D, **conservar el espíritu y la jugabilidad de sus versiones clásicas**. Estamos de acuerdo en que éste es uno de ellos, ¿verdad? Ya lo vimos en sus dos aventuras para Cube, y cuando juegues al nuevo «Sonic Heroes», disfrutarás comprobando cómo la gente del Sonic Team ha unido a la **perfección geniales gráficos en 3D, trabajo en equipo** y multijugador, con la diversión de todos los Sonic.

¡Corre... no, para... salta!

Para no faltar a las tradiciones, en «Sonic Heroes» **corremos por gigantescos escenarios** a toda velocidad mientras nos abrimos paso entre decenas de enemigos y, ya que estamos, cogemos cientos de anillos; todo para desbaratar (una vez más) los malvados planes de Eggman. Pero **la gran novedad es que ahora controlamos a tres personajes**. No, a la vez no. Dos de ellos van siempre detrás del que manejamos, y basta pulsar un botón para cambiar de líder

en un «pis-pás». Y te toca pulsarlo muy a menudo, porque **cada miembro del equipo tiene una habilidad exclusiva**. Uno es el más veloz, otro puede volar y el último (generalmente el más «gordo») se encarga de «repartir». Hay **cuatro equipos: Sonic, Dark, Rose y Chaotix Team**, o sea, 12 personajes del «mundo Sonic» a los que manejar. Y no creas que cogiendo a otro equipo que no sea el de Sonic vas a correr menos. Aquello de «este juego no te dejará un momento de respiro» es una verdad como un templo. No

vas a parar un segundo, porque cuando no estés corriendo, estarás volando, y si no, «trufando malotes». Así que... es una pena. Sí, porque **la gran velocidad no deja fijarse en los impresionantes escenarios**. Hay calidad por todos lados y distancias alucinantes, aunque la pega es que se nos obliga a ir por un camino prefijado, y además, con no muchas sorpresas. Pero bueno, con sus **14 fases** (que hay que completar con todos los equipos) y el multi, el disco **resulta más que completo**. Si te mola Sonic, ¡consíguelo rapidito!

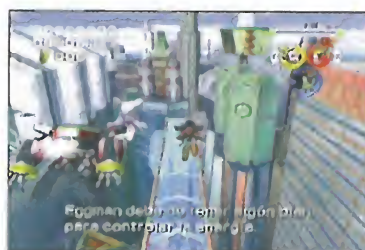
LA UNIÓN HACE LA VELOCIDAD

Cada miembro del grupo tiene su objetivo, pero también tendrán que unir sus fuerzas en muchas ocasiones para saltar obstáculos y atravesar peligros. Como hacen aquí Sonic, Knuckles y Tails para «ascender» aprovechando el impulso de un ventilador gigante. ¡Uníos y seréis recompensados!





Big the Cat (ese enorme gato morado) está a punto de propulsarse con el rebotador para alcanzar a los dormidos enemigos por sorpresa. ¡Les espera una buena!



No vamos tan rápido porque sí, sin más. Siempre hay algún objetivo que cumplir...



Las peleas son divertidísimas. Fijaos las exclamaciones que salen de los rivales.

CUIDADO Y DETALLISTA

El nuevo Sonic está lleno de bien cuidados detalles. Por ejemplo la animación de los personajes, que aparecen llenos de vida.



Este ataque especial se llevará por los aires a todo el que esté cerca.



Los gestos faciales son una constante en las animaciones.



En general los gráficos son impresionantes. Los escenarios tienen calidad y cantidad, aunque en las distancias cortas falta detalle. Pero bueno, todo pasa tan rápido...

¡DELIRANTE! Si eres de los que prefieren jugar una aventura tranquila, de las de ir buscando cositas y explorando, olvídate de Sonic. Pero si te gusta la velocidad, te mola que te suba la adrenalina y no parar un segundo, enhorabuena ¡este es tu juego!



Trabajo en equipo, ya lo veis. Sólo uno de los miembros del equipo es capaz de volar, el resto se engancha a sus patas.



Podremos enfrentar a cualquiera de los 4 equipos en los variados modos multi, aunque antes habrá que desbloquearlos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

91

- ▲ Nítidos, coloristas, escenarios gigantescos... Y todos los personajes lucen muy bien.
- ▼ A los decorados les falta detalle, y algunos se parecen más de la cuenta entre sí.

SONIDO

88

- ▲ Música cañera, estilo Sonic.
- ▼ Se han empeñado en que los arizos no hablen castellano.

JUGABILIDAD

92

- ▲ La sencillez del control y el subidón de velocidad.
- ▼ Las cámaras a veces no se adaptan al ritmo del juego.

DURACIÓN

85

- ▲ Para acabar con el juego al 100% hay que pasárselo con los cuatro equipos.
- ▼ Las fases no son muy largas. Esperábamos, al menos, unos cuantos niveles más.

TOTAL 90

- ▲ Jugar con tres personajes e intercambiarlos cuando queramos. La velocidad.
- ▼ Se echa en falta algo más de exploración respecto a anteriores entregas.

VALORACIÓN



VELOZ Y DIVERTIDO, ¡ESE ES MI SONIC!

El nuevo Sonic se destaca de los dos «Adventures» de Cube con una fórmula que, por un lado le hace perder algo de libertad de movimientos, pero por otro le da mayor velocidad, más acción, y sobre todo, mucha diversión. La idea de manejar equipos diferentes está bien planteada y mejor resuelta. Y mola poder jugar con 12 héroes SONIC.

EL RANKING

1. Sonic Heroes
 2. Sonic Adventure DX
 3. Sonic Adventure 2 Battle
- El tercer título de Sonic en GameCube resulta bastante superior técnicamente. Más fresco, más rápido... y aunque es menos aventurero, su nueva fórmula lo hace más adictivo.



FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



- Compañía: UBISOFT
- Desarrollador: UBISOFT
- Tipo de juego: AVENTURA DE ACCIÓN
- Idioma: INTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES

- Tarj. de memoria: 55 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1

- Fases: UN MUNDO Y SU LUNA
- Datos: MAS DE 80 ANIMALES
- Extras: DOLBY SURROUND

- Precio: 59,95 €
- A la venta: 20 DE FEBRERO

Una reportera que no le teme a nada

BEYOND GOOD & EVIL

Seguro que jamás os habíais embarcado en una aventura como ésta: lucha, investigación,... ¡y fotos!

Jade vivía tranquila intentando sacar adelante a los chavales huérfanos a su cargo. Su trabajo de fotógrafa le permitía pagar el escudo que protegía su casa cada vez que los DomZ (esos malditos alienígenas hostiles) atacaban dejando a más niños huérfanos. Pero, desde que contactó con la resistencia, su cámara enfoca algo más que animalillos: **debe revelar la verdad de esa guerra** contra los DomZ y presentar pruebas.

En otro mundo...

La ambientación de esta magnífica aventura, al igual que su desarrollo, es sorprendentemente original, y lo iremos comprobando mientras recorremos todo su mundo (y parte de su luna), ya sea a pie o en un curioso vehículo acuático, buscando pruebas y, de paso, sacando algunas

fotografías para ganar un dinero. La investigación no va a ser fácil ni tranquila, y muchas veces nos encontraremos con **intrigantes partes de exploración** que se combinan con **dinámicos combates**. En ambas situaciones, Jade se desvuelve a las mil maravillas, haciendo gala de una gama de movimientos perfectamente

animados. Además, tendremos que darle al "coco" en algunos puzzles, y hablar, hablar mucho con todo el mundo para recabar información. Como veis, se trata de una de las aventuras más completas de GC, pero es que, encima, su doblaje es uno de los mejores que hemos oído. O sea que el juego sorprende de principio a fin. Y eso no se ve mucho.

NATIONAL ZOOLOGIC

Cada especie animal que fotografiamos, supone un aumento en nuestra cuenta bancaria. Y, en el mundo de Jade, sacar fotos de todas las especies será tan divertido como difícil (¿alguien ha visto un Cabra Sapiens por ahí?), pero hemos de alegrarnos, pues el dinero nos ayudará a avanzar en el juego.





Al entrar en combate, Jade demuestra un gran dominio de su bastón, y de unas cuantas artes marciales. ¡Ojito con ella!



La investigación conlleva a veces un poco de mano dura. Por ejemplo, unas patadillas amistosas a estas taquillas cerradas.



La ciudad es un hervidero de seres de todas las razas. Si necesitas información comprometida, echa un ojo por aquí.



Este vehículo acuático lo utilizaremos para desplazarnos por todo el mapeado, y libraremos alguna batallita naval que otra.

EL MEJOR AMIGO DE JADE

Pues no es un perro, no... Más bien un cerdo que habla, repara, inventa, y, en definitiva, ayuda en todo lo que puede. Y son casi inseparables, como vais a ver.



Igual sirve para mandar a freír espárragos en directo a la prensa.



Que te ayuda a enfrentarte a toda clase de enemigos y peligros.



O utiliza su tonelaje para catapultarte a nuevas zonas.



El juego está bastante equilibrado entre combates, exploración y aventura. Así que siempre tienes que estar preparado para lo que llegue, más si es un bicho como éste.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

92

- ▲ Magnífica y bastante variada ambientación en escenarios. Todo tiene la mano de Ancel, el creador de Raymán.
- ▼ En algún escenario podría haber mejor nivel de detalle.

SONIDO

91

- ▲ El doblaje es de película, con diálogos ingeniosos y mucho humor. La música también tiene estilo propio.
- ▼ Muchos diálogos no tienen voz, sólo texto.

JUGABILIDAD

92

- ▲ Te mantiene pegado gracias a su argumento y a la variedad de acciones que realizamos.
- ▼ El desarrollo del juego está bastante predeterminado.

DURACIÓN

90

- ▲ Muchas cosas por fotografiar y secretos por encontrar.
- ▼ Una vez jugado, no invita a repetir.

TOTAL 91

- ▲ Su ambientación, guión, doblaje, y variedad.
- ▼ El desarrollo está predeterminado.

VALORACIÓN



UNA AMBIENTACIÓN DIFERENTE A TODAS

A pesar de recordarnos a menudo a «Zelda: Wind Waker» (lo cual es claramente positivo), este juego demuestra tener personalidad propia desde que comienza su singular e interesante guión. «Beyond Good & Evil» será una tremenda sorpresa para todos los aventureros, especialmente los que buscan nuevas sensaciones sin dejar de lado la calidad.

EL RANKING

1. Zelda: Wind Waker
 2. Beyond Good & Evil
- No llega al extremo nivel de calidad del amigo Link (a ver quien es el guapo), pero tiene muchos de los ingredientes que han hecho triunfar al último Zelda. No debe faltar en la colección de los aventureros.

La guerra aún no ha terminado

CONFLICT DESERT STORM II

Una nueva "Tormenta del Desierto" está en marcha.
¿Listo para regresar al campo de batalla? ¡Todo tuyo!

PIENSA ANTES DE DISPARAR

CUATRO HÉROES. La estrategia es fundamental para salir vivo del campo de batalla. Puedes dar órdenes básicas al comando, y "convertirte" en cualquiera de los cuatro soldados. Decide cuándo y cómo afrontar cada objetivo. Y cuando lo hagas, dales caña.



Las ametralladoras harán de escudos en lugares elevados.



La munición y las armas, mejor robárselas al enemigo.

Tras una exitosa primera parte, la compañía SCI nos lleva de nuevo a Irak para continuar lo que dejamos empezado. O sea, afrontar una **operación de guerra** en la que debemos atravesar líneas enemigas, destruir bases, escoltar escuadrones aliados... y todo a **base de disparos**.

Para los que no conozcáis este juego, **manejamos a cuatro soldados de una unidad de élite**, cada uno especialista en un campo determinado: médico, francotirador, fusilero... Tú eres uno de ellos, pero tienes bajo control al resto. Así que la **estrategia** jugará un papel



Una de las misiones consiste en cubrir a este helicóptero de rescate hasta que todos los miembros del comando aliado escapen en él. Y más vale que no perdáis a nadie...



Los combates no sólo se libran en las calles, también en otros lugares...



Los efectos de destrucción y explosiones son de los más real que hemos visto.

clave, aunque ya os vamos avisando que **en el combate primará la acción total**.

No puedo hacer esto solo...

Pues sí, mucho combate, y para eso contamos con un **arsenal amplísimo** con el que dar caña al enemigo. La estrategia llega a la hora de dar órdenes al grupo para cumplir los objetivos: hacer que acudan a nuestra posición, que se queden patrullando una zona o que nos cubran mientras atacamos.

El **modo multijugador** también es una de las "estrellas". Nos invita a

completar todas las misiones del modo normal en compañía de tres colegas. Mucha colaboración.

El **planteamiento visual es 3D en tercera persona**, con una lograda ambientación que nos regalan los gráficos y el **doblaje íntegro** de las voces. Las tropas enemigas son muy listas, pero nuestra inteligencia también ha mejorado y los soldados responden con eficacia. Los que hayan probado el primer «Conflict» enseguida notarán este detalle y también la mayor definición técnica, pero en realidad no hay muchas más novedades que contaros.

FICHA TÉCNICA

GAME CUBE



Compañía: SCI GAMES
Desarrollador: PIVOTAL GAMES
Tipo de juego: ACCIÓN TÁCTICA
Idioma: INTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES
Jugadores: 1-4

Tarj. de memoria: 13 BLOQUES
Modos de juego: 2
Datos: 10 MISIONES
Precio: 54,95 €
A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Nitidos y detallados, aunque hay poca variedad en general.

SONIDO

Como una película de guerra. ¡Bien por el doblaje!

JUGABILIDAD

Disfrutables un montón dirigiendo al escuadrón.

DURACIÓN

Bastantes misiones y objetivos, multijugador cooperativo genial.

TOTAL 90

▲ Combina estrategia y acción con acierto.
▼ Que tengas el primero; que no te molen los de disparos.

VALORACIÓN

Si estás pensando en un juego de acción y estrategia, aquí tienes un buen candidato. Tiene disparos, diferentes misiones, un buen guión y mejor multijugador.

Una aventura faraónica

SPHINX

Para disfrutar de esta aventura no hace falta saber historia: basta con dominar los saltos, las peleas, los minijuegos...



Las peleas contra monstruos, bichejos o momias son continuos, así que si queréis sobrevivir... ¡no os olvidéis la espada en casa!



Preparaos, porque los puzzles os harán pensar: en unos toca mover objetos, en otros activar palancas, los hay de memoria...



Poco a poco vamos ganando nuevas habilidades, como la de descolgarnos en tirolina, que nos abrirán nuevos escenarios.



Los personajes secundarios no sólo tienen un diseño simpático, sino que además son los que nos encargan las tareas a cumplir.

La vida en el antiguo Egipto tenía que ser dura de por sí con el calor, la sequía y los bichos, como para que encima venga un tipejo cualquiera y pretenda usar su magia para dominar el país. Por suerte, los protagonistas de esta **aventura en tercera persona**, un aprendiz de mago llamado Sphinx y la momia Tutankhamen, han decidido pararle los pies y nosotros vamos a echarles un cable para que lo logren. Por eso, nuestro papel en este juego consiste en manejar alternativamente a cada miembro de la singular pareja para **cumplir un buen montón de divertidos encargos, pelear contra decenas de monstruos** o saltar de plataforma en plataforma.

¡Enfermera, más vendas!

Hasta aquí, el desarrollo parece el típico de una aventura ¿verdad? Pues os equivocáis, porque lo que

marca la diferencia en «Sphinx» son sus **carismáticos personajes**. Y es que, si pretendemos sobrevivir a los peligros que nos aguardan, no sólo tenemos que echar mano de las habilidades y armas de nuestro aprendiz de mago, como el salto doble o la cerbatana, sino también **aprovecharnos de la inmortalidad de nuestra querida momia**. Ahí donde la veis, esta amiga de las vendas es capaz de prenderse fuego para quemar una puerta de madera, cargarse de electricidad y activar una serie de plataformas o aplastarse para atravesar sin problemas una reja. ¡Y encima sin protestar!

Es cierto que **los apartados técnicos no son la bomba** (los escenarios están algo vacíos) y que el juego se vuelve algo repetitivo a medida que avanzamos, pero aún así, hay que reconocer que «Sphinx» engancha desde el primer minuto.

LOS PUZZLES DE LA MOMIA

LA MOMIA DE TUTANKHAMEN es el personaje más divertido del juego, porque, como ya está muerta no tiene problemas para prenderse fuego, cortarse en cachitos o aplastarse con tal de resolver un enrevesado puzzle.



Si nos cargamos de electricidad podemos activar interruptores.

FICHA TÉCNICA



GAMECUBE



- Compañía: THQ
- Desarrollador: EUROCOM ENT.
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1

- Tarj. de memoria: 20 BLOQUES
- Conexión GBA: NO
- Datos: 15 HORAS DE JUEGO

- Precio: 59,95 €
- A la venta: 20 FEBRERO

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

84

Mola el diseño de personajes, pero los escenarios están vacíos.

SONIDO

81

Las melodías y efectos no están mal, aunque casi no hay voces.

JUGABILIDAD

86

La mezcla de acción, saltos y minijuegos es muy divertida.

DURACIÓN

85

La aventura dura unas 15 horas, pero luego no hay casi extras.

TOTAL

85

▲ Los dos héroes, sobre todo la momia inmortal.

▼ Es fácil perderse y no saber la próxima tarea.

VALORACIÓN

Esta es una aventura en toda regla, que compensa unos apartados técnicos flojetos con dos personajes muy molones, acción, saltos, minijuegos...

¡La mejor defensa es un buen mazo!

YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS

Olvida los tirachinas del abuelo... ¡lo que mola ahora son los combates a base de cartas con poderes mágicos!



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: KONAMI
- Desarrollador: KCE JAPAN
- Tipo de juego: RPG/CARTAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SI
- Datos: MÁS DE 1000 CARTAS
- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡VÁMONOS DE COMPRAS!

LA TIENDA DE CARTAS SERÁ COMO TU SEGUNDA CASA.

Y el tendero, como tu padre, porque con las cartas de oferta que verás, le cogerás un cariño... Eso sí, rabiarás cuando veas un nuevo ofertón y ya no te quede ni un Dominó (moneda del juego).



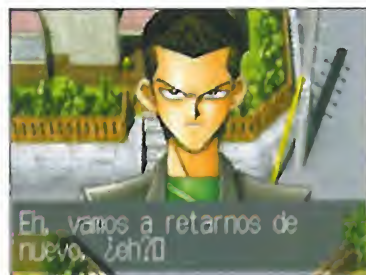
El desgraciado este cuesta poco, pero tampoco es una maravilla.



Lo mejor es mirarlás todas, echar cuentas, y escoger las mejores.



Todos los chicos de la ciudad se congregan alrededor del reloj que marcará la hora de comienzo del torneo. A partir de entonces, habrá que salir por ahí a buscar rivales.



Los rivales no pierden la esperanza. Todos te retarán cuantas veces quieras.



El nivel de ataque de las cartas será el que determine cuál de las dos vence.

Yu-Gi-Oh! es un juego de cartas muy famoso en Japón que tiene serie de TV y que ha protagonizado un montón de videojuegos molones últimamente. Éste ya es el tercero que llega a nuestras Advances, y propone un estilo de juego un poco distinto de los anteriores, que divertirá incluso al más aburrido de vosotros.

¿Me dejas ver tus cartas?

En «Las Cartas Sagradas» tomamos el control de un chaval novatillo que participa en un famoso torneo de duelos para intentar ganar unas

valiosas cartas de los Dioses Egipcios. ¿Cómo? ¿Que no sabes lo que son los duelos? Pues son combates estratégicos, a base de cartas que representan a unos bichitos muy similares a Pokémon. Pero esta vez, además de Atacar, Defender, o lanzar algún Efecto mágico con las cartas, también debemos explorar los escenarios y hablar con el resto de personajes, estilo RPG. ¡Y la verdad es que resulta divertidísimo! Los combates son una pasada, con un sistema facilísimo de aprender y jugar, pero con muchas posibilidades (¡tenemos

más de 1000 cartas!). Y las amenas charlas con la gente ayudan a seguir el hilo de la historia. Visualmente es correcto durante la exploración, y en los combates se muestran nuestras cartas y las del rival muy majas y detalladas, con sorprendentes efectos para los diferentes ataques. Pero la ciudad, aunque muy maja también, no tiene suficiente extensión y variedad de escenarios, de manera que el componente de exploración termina siendo eclipsado por combates y más combates. Eso sí, la cosa engancha igual, y al final sólo importa... ¡ganar al siguiente!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Coloridos y muy detallados, aunque tiene pocos escenarios.

SONIDO

Animadas melodías. Pero los efectos, más bien simplones.

JUGABILIDAD

Combates de mecánica divertida y fácil. ¡Y ahora puedes explorar!

DURACIÓN

La historia no es muy larga, pero puedes seguir combatiendo.

TOTAL 88

▲ Diverte a cualquiera por su sencillez y diversión.

▼ Un modo multijugador hubiera molado lo suyo...

VALORACIÓN

Un juego perfecto para entrar en el universo «Yu-Gi-Oh!» y pasarlo en grande ganando combates y experiencia a base de todo tipo de cartas. ¡Te enganchará!

¿Jugamos al corre que te pego?

SONIC BATTLE

La mascota de Sega y sus amigos abandonan por un momento las plataformas... ¡y se lían a mamporros!



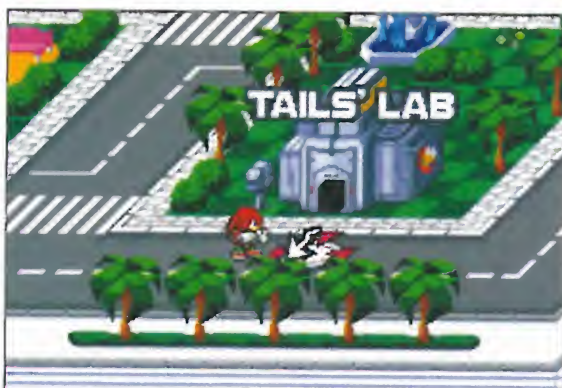
Los escenarios tienen límites, así que, esto que hace Sonic de "acorrallar a patadas" resulta un método de lo más útil.



Los personajes están diseñados en 2D y animados de maravilla. Pero los escenarios, que son 3D, no impactan del mismo modo.



Hasta cuatro personajes, ya sean controlados por tus colegas o por la GBA, pueden reunirse al mismo tiempo en un combate.



En el modo historia debes encontrar los diferentes puntos de combate y charlar con otros personajes, como en un RPG.

Sonic se desmarca de su línea habitual y nos sorprende con un juego de lucha que reúne a los personajes más carismáticos de la saga: Sonic, Knuckles, Tails, Amy... en total 10 luchadores. Cada uno tiene sus movimientos especiales, al estilo «Smash Bros.», que prueban en los 11 escenarios de batalla que se han preparado. Estos decorados se presentan en 3D y resultan un tanto vacíos, aunque, por otra parte, el excelente diseño y animación de los personajes nivela la balanza. Además, el desarrollo de las peleas es muy dinámico y entretenido, y se pillan enseguida los controles.

Cientos de habilidades

De entre los 5 modos de juego, destaca por encima de todos el modo historia. Dividido en varios episodios, nos va mostrando toda la aventura relacionada con Emerl, un

robot que funciona con las "Chaos Emeralds" y es capaz de aprender más de 300 habilidades! Debes ir participando en numerosos combates para asimilar los movimientos de tus oponentes, y aprender puntos de técnica que luego te permiten usar esas características (similar a lo que serían puntos de experiencia en un RPG). Así, puedes personalizar al robot a tu gusto, e incluso hacer que se enfrente al Emerl personalizado de otro amigo vía link cable. Esto, sumado al divertido (aunque algo caótico) modo para cuatro, los retos y los minijuegos, da una variedad ejemplar a este entretenido juego de peleas. Aunque en el aspecto gráfico no "tire p'atrás", tienes cantidad de movimientos, batallas para hasta cuatro jugadores y un entretenido modo historia. En conclusión: te mantendrá pegado a tu portátil durante semanas.

¡TU ROBOT ES EL MEJOR!

PUEDES CONVERTIR A EMERL EN EL MEJOR LUCHADOR. Las habilidades que va asimilando se pueden equipar antes de cada combate. Dependiendo de contra quién vaya a luchar, convendrán golpes rápidos, fuertes... tú eliges.



Cada golpe aprendido aparece en forma de tarjeta equipable.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: THQ-SEGA
- Desarrollador: SONIC TEAM
- Tipo de juego: LUCHA
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-4
- Passwords: NO
- Batería: SI
- Datos: 10 PERSONAJES
- Precio: 49,95 €
- A la venta: 1 DE MARZO

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Grán animación y diseño de personajes. Escenarios regulin.

SONIDO

Los efectos cumplen, y las variadas melodías acompañan.

JUGABILIDAD

Divertido por sí mismo y con un amplio número de movimientos.

DURACIÓN

El modo historia y el multijugador dan pelea para semanas.

TOTAL 88

▲ La multitud de habilidades. Las divertidas peleas.

▼ Se echan en falta unos escenarios más "lentos".

VALORACIÓN

«Sonic Battle» es recomendable para cualquiera, más aun si eres fan de Sonic. Por frescura y sencillez, y porque es coger la GBA y divertirse al instante.

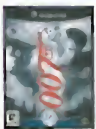
GUÍA DE COMPRAS

007 NIGHTFIRE



►EA GAMES
►64,95 €
Infiltración en primera persona, excitante conducción y modo multijugador guay, todo en uno.
Puntuación 90

007 TODO O NADA



►EA GAMES
►59,95 €
Bond protagoniza un película que sólo se estrena en tu GC. Actores de verdad y la acción que esperabas.
Puntuación 93

1080° AVALANCHE



►NINTENDO
►59,95 €
El snow más jugable y espectacular. Compite contra otros, muestra tus trucos, y enfréntate a la avalancha.
Puntuación 90

BEYOND GOOD & EVIL



►UBISOFT
►59,95 €
Una aventura con lucha, exploración, fotografía... buen guión y mejor doblaje. Una agradable sorpresa.
Puntuación 91

BILLY HATCHER



►SEGA
►59,95 €
Plataformas y acción innovadoras y frescas, con toda la energía del "Sonic Team". Banda sonora de lujo.
Puntuación 89

BURNOUT 2



►ACCLAIM
►59,95 €
Es mucho más que la entrega anterior. Más salvaje, más realista. Con más coches y más manejable.
Puntuación 92

CONFLICT DESERT STORM II



►SCI
►54,95 €
Acción y estrategia bien cuidadas, con escenarios 3D, diferentes misiones y un gran multijugador.
Puntuación 90

DRAGON BALL Z BUDOKAI



►ATARI
►49,95 €
Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.
Puntuación 91

EL RETORNO DEL REY



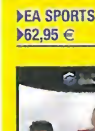
►EA GAMES
►62,95 €
La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.
Puntuación 92

ETERNAL DARKNESS



►NINTENDO
►44,95 €
En este juego vas a pasar mucho miedo. El guión y la puesta en escena son de una buena película de terror.
Puntuación 94

FIFA FOOTBALL 2004



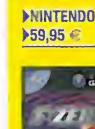
►EA SPORTS
►62,95 €
La edición más completa que hemos visto. La que tiene más números, más equipos, más efectos gráficos y un nuevo nivel de simulación. El control ha variado respecto a la edición anterior para dejarnos tomar más decisiones.
Puntuación 97

LA NOVEDAD DEL MES



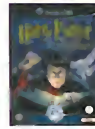
►SQUARE ENIX
►59,95 €
De lo mejor en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes.
Puntuación 96

F-ZERO GX



►NINTENDO
►59,95 €
El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafío modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.
Puntuación 97

HARRY POTTER Y LA PIEDRA...



►EA GAMES
►64,95 €
Si te gustó la Cámara Secreta, éste te va a encantar. En la misma línea, con mejores gráficos y mayor diversión.
Puntuación 93

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...



►EA GAMES
►64,95 €
Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.
Puntuación 92

JUDGE DREDD



►VIVENDI
►59,95 €
Te metes en la piel de este juez ejecutor, y ves buen nivel de acción, misiones largas y gran multi.
Puntuación 89

KIRBY AIR RIDE



►NINTENDO
►59,95 €
Al estilo «Mario Kart», los Kirbys te invitan a correr, pero con una novedad: no hay acelerador.
Puntuación 89

LAS DOS TORRES



►EA GAMES
►64,95 €
Imaginate, en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes, escenarios, armas... ¡espectacular!
Puntuación 91

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



►EA GAMES
►64,95 €
Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relacionate con los demás... ¡como la vida misma!
Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



►NINTENDO
►29,95 €
¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasma" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...
Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!



►NINTENDO
►59,95 €
No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero si es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!
Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



►NINTENDO
►29,95 €
Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.
Puntuación 91

MARIO PARTY 5



►NINTENDO
►59,95 €
Tiene más diversión, más modos de juego y un modo historia flipante. ¡Por supuesto juegalo en compañía!
Puntuación 93

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)



►NINTENDO
►29,95 €
«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.
Puntuación 99

MEDAL OF HONOR RISING SUN



►EA GAMES
►64,95 €
Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!
Puntuación 93

NBA LIVE 2004



►EA SPORTS
►62,95 €
Una nueva edición que potencia aún más el realismo, buscando un control perfecto de las jugadas.
Puntuación 94

NBA STREET VOL. 2



►EA SPORTS
►69,95 €
Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.
Puntuación 92

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



►EA GAMES
►64,95 €
Una entrega especial para fans del mundo del motor que se pirren por el "tuning". Decir que vamos a cambiar el aspecto de los coches no sería suficiente. Porque además las carreras tienen una calidad tremenda.
Puntuación 95

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)



►NINTENDO
►29,95 €
La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?
Puntuación 90

P.N. 03



►CAPCOM
►63,95 €
Un juego de acción diferente, con mucha marcha, estrategia y una protagonista increíblemente animada.
Puntuación 88

PRINCE OF PERSIA



►UBISOFT
►59,95 €
Ayuda al príncipe a atravesar un palacio lleno de plataformas, combates y puzzles. Lo agradecerás.
Puntuación 92

RAYMAN 3



►UBISOFT
►59,95 €
Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Su desarrollo os atrapará, seguro.
Puntuación 94

RESIDENT EVIL



►CAPCOM
►64,95 €
El miedo espera a la vuelta... de la esquina con un juego de terror que de verdad te va a asustar.
Puntuación 93

RESIDENT EVIL ZERO



►CAPCOM ▶Aventura de terror
►64,95 € ▶1-4 J
El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles el primer RE.
Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



►SEGA ▶Arcade
►34,95 € ▶1-4 J
Treinta escenarios que recorrer y un personaje distinto para cada fase. Conexión por cable a GBA.
Puntuación 90

SONIC ADVENTURE DX



►SEGA ▶Arcade
►59,95 € ▶1-4 J
Sonic regresa con un juego veloz y divertido, y 6 personajes controlables que se mueven por otras tantas rutas.
Puntuación 91

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

- 1 MARIO KART: DOUBLE DASH
- 2 STAR WARS: REBEL STRIKE
- 3 METROID PRIME
- 4 EL RETORNO DEL REY
- 5 SUPER MARIO SUNSHINE
- 6 FIFA FOOTBALL 2004
- 7 MARIO PARTY 5
- 8 SOUL CALIBUR II
- 9 LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER
- 10 MARIO PARTY 4

SONIC HEROES



►SEGA ▶Arcade
►59,95 € ▶1-2 J
Es más rápido, divertido y original que sus "hermanos", pero también pierde algo de aventura.
Puntuación 90

SOUL CALIBUR II



►NAMCO ▶Lucha
►50,95 € ▶1-2 J



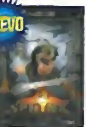
El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, si, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Si, la han bajado de precio y es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.
Puntuación 97

SPLINTER CELL



►UBISOFT ▶Juego de espías
►59,95 € ▶1 J
Un aventura impecable, con una conexión con Game Boy Advance que te deja flipado. Imprescindible.
Puntuación 94

SPHINX & CURSED OF MUMMY



►THQ ▶Aventura
►59,95 € ▶1 J
Una de aventuras en el antiguo Egipto, con personajes molones, saltos, acción, peleas...
Puntuación 85

SSX 3



►EA SPORTS ▶Snowboard
►64,95 € ▶1 J
Aprovechate de las montañas. Desciende, haz combos, explora y disfruta del paisaje alucinante.
Puntuación 91

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)



►NINTENDO ▶Lucha
►29,95 € ▶1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa' flipar"!
Puntuación 95

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)



►NINTENDO ▶Aventura
►29,95 € ▶1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.
Puntuación 96

STAR WARS GUERRAS CLON



►LUCASARTS ▶Acción
►62,95 € ▶1-4 J
Un genial shooter-combate-acción-tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.
Puntuación 89

STAR WARS: REBEL STRIKE



►LUCASARTS ▶Shooter 3D
►29,95 € ▶1-2 J



Lo que querías oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.
Puntuación 88

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)



►NINTENDO ▶Aventura-Plataformas
►29,95 € ▶1 J



¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente, sus retos y su jugabilidad, por menos de 30 Euros. La felicidad existe, querido jugador, y está aquí mismo.
Puntuación 95

STAR WARS ROGUE LEADER



►LUCASARTS ▶Shooter aéreo
►64,95 € ▶1 J
Una "peli" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Un imprescindible.
Puntuación 94

THE ITALIAN JOB

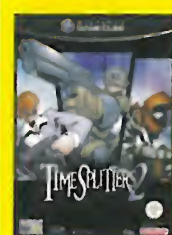


►EIDOS ▶Acción 3D
►59,95 € ▶1-4 J
Un juego de coches que te sumergirá en la trama de una peli chulísima. ¿No te apetece conducir un Mini?
Puntuación 91

TIME SPLITTERS 2



►EIDOS ▶Shooter 3D
►59,95 € ▶1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.
Puntuación 95

TONY HAWK'S UNDERGROUND



►ACTIVISION ▶Skate
►62,95 € ▶1-2 J
Conviértete en una estrella del skate y flipa con todas las novedades que te esperan en esta entrega.
Puntuación 91

TRUE CRIME



►ACTIVISION ▶Acción+coches
►67,95 € ▶1 J
En Los Angeles tú eres la ley, así que coge los coches y las armas que necesites. Y diviértete.
Puntuación 93

VIEWTIFUL JOE



►CAPCOM ▶Beat'em Up
►62,95 € ▶1 J
Un juego de acción espectacular. Con una jugabilidad sorprendente y un apartado visual de caerse de boca.
Puntuación 91

V-RALLY 3



►ATARI ▶Carreras
►59,95 € ▶1-4 J
Es la versión más depurada de todas. Buen comportamiento de los coches y excelente trabajo gráfico.
Puntuación 91

WARIO WORLD



►NINTENDO ▶Plataformas
►59,95 € ▶1-4 J
En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.
Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM



►NINTENDO ▶Carreras
►44,95 € ▶1-4 J
Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.
Puntuación 90

XIII



►UBISOFT ▶Shooter 3D
►29,95 € ▶1 J
Un juego de acción y disparos con un aspecto revolucionario y una trama geniales. Mucho ojo al nuevo precio.
Puntuación 92

ZELDA: WIND WAKER



►NINTENDO ▶Acción-Rol
►69,95 € ▶1 J



La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo mejor que se ha visto.
Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS REBEL STRIKE
2. TIME SPLITTERS 2
3. STAR WARS ROGUE LEADER
4. 007 TODO O NADA
5. MEDAL OF HONOR RISING SUN

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. RAYMAN
3. PRINCE OF PERSIA
4. SONIC HEROES
5. WARIO WORLD

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO KART DOUBLE DASH!!
2. FIFA 2004
3. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
4. NBA LIVE 2004
5. TONY HAWK UNDERGROUND

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. METROID PRIME
3. STARFOX
4. SPLINTER CELL
5. BEYOND GOOD & EVIL

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. SUPER SMASH BROS MELEE
3. EL RETORNO DEL REY
4. TRUE CRIME
5. VIEWTIFUL JOE

GUÍA DE COMPRAS

ADVANCE WARS 2



►NINTENDO
►39,95 €
►Estrategia
►1-4 J

Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

Puntuación 93

BANJO KAZOOIE



►THQ
►49,95 €
►Acción-Plataformas
►1-4 J

En la línea de sus buenisimos juegos de N64. Gráficos geniales, muchos desafíos, y una pareja flipante.

Puntuación 90

BLACK BELT



►XICAT INTERACTIVE
►42,95 €
►Lucha
►1-2 J

Después de «Street Fighter», el mejor juego de lucha para tu GBA. Sorprende gráficamente.

Puntuación 90

BRUCE LEE



►VIVENDI
►52,95 €
►Beat'em Up
►1 J

Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.

Puntuación 91

BUSCANDO A NEMO



►THQ
►49,95 €
►Aventura
►1 J

Una aventura para los más jóvenes, y para todos los que les gustó la película. Enseguida se sumergirán.

Puntuación 84

COMUNIDAD DEL ANILLO



►VIVENDI UNIVERSAL
►29,95 €
►Rol
►1 J

La versión oficial de «El Señor de los Anillos», el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.

Puntuación 89

CRASH 2



►VIVENDI
►52,95 €
►Plataformas
►1-2 J

Si quieres disfrutar toda la emoción con sus 22 fases de acción total, en 2D y 3D, juega con el «perro loco 2».

Puntuación 90

GT SPECIAL FORCES 2



►LSP
►39,95 €
►Acción
►1-2 J

Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico brillante.

Puntuación 92

DAVE MIRRA BMX 3



►ACCLAIM
►49,95 €
►BMX
►1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 90

DONKEY KONG COUNTRY



►NINTENDO
►39,95 €
►Plataformas
►1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 94

DRAGON BALL Z



►ATARI
►49,95 €
►Rol-Aventura
►1 J

Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.

Puntuación 80

DRAGON BALL Z II



►ATARI
►49,95 €
►Rol-Aventura
►1-4 J

Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...

Puntuación 85

EL RETORNO DEL REY



►EA GAMES
►49,95 €
►Acción/Aventura
►1-2 J

Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que si te va la marcha...

Puntuación 91

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY



►NINTENDO
►42,00 €
►Velocidad
►1-4 J

No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.

Puntuación 90

FIFA 2004



►EA SPORTS
►49,95 €
►Fútbol
►1-2 J

El mejor juego de fútbol. Derrocha realismo, jugabilidad, y una base de datos con más de 300 equipos.

Puntuación 94

FINAL FANTASY TACTICS



►NINTENDO
►44,95 €
►Rol
►1-2 J

Los «roleros» más puristas buscaban un juego así. Con muchos combates por turnos para darle al «coco».

Puntuación 94

GOLDEN SUN



►NINTENDO
►45,00 €
►Rol
►1-2 J

Un fenomenal RPG que nos sumerge en una historia de magia y batallas. Entre 30 y 60 horas de juego.

Puntuación 94

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA



►NINTENDO
►44,95 €
►Rol
►1-2 J

La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 97

GT ADVANCE 2



►THQ
►52,95 €
►Carreras
►1-2 J

Saltamos de los circuitos urbanos a los rallies, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.

Puntuación 88

HAMTARO ROMPECORAZONES



►NINTENDO
►44,95 €
►Aventura/Rol
►1-4 J

Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, fácil y con personajes encantadores. Para tu hermanito.

Puntuación 85

HARRY POTTER 2



►EA GAMES
►54,95 €
►Aventura
►1 J

Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

HARRY POTTER QUIDDITCH



►EA GAMES
►49,95 €
►Deportes
►1-2 J

Quidditch en estado puro. Buenas animaciones, todo muy fiel al libro, pero puede volverse repetitivo.

Puntuación 85

LA NOVEDAD DEL MES

SONIC BATTLE

►THQ
►49,95 €
►Lucha
►1-4 J

La «familia» Sonic quiere rivalizar con la de Nintendo y se han marcado su particular «Smash Bros.» sólo que en GBA. A la cita han ido 10 luchadores que se «casarán» en 11 escenarios 3D, a base de buenas peleas, dinámicas y muy entretenidas. ¡A probarlo!

Puntuación: 88

IRIDION II



►MAJESCO
►48,95 €
►Shooter
►1 J

Si la primera parte nos impactó, la segunda va a rematar la «faena» en gráficos y en jugabilidad.

Puntuación 90

JACKIE CHAN ADVENTURES



►ACTIVISION
►19,95 €
►Beat'em Up
►1 J

Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y un precio para no perderselo.

Puntuación 87

KING OF FIGHTERS EX 2



►ACCLAIM
►49,95 €
►Lucha
►1-2 J

Es la recreativa en tu portátil. Con una amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!

Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE



►NINTENDO
►44,95 €
►Plataformas
►1 J

Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

LAS DOS TORRES



►ELECTRONIC ARTS
►54,95 €
►Acción
►1-4 J

La segunda entrega viene cargada de mucha acción con toquecitos de Rol. Homenaje al abismo de Helm.

Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA



►NINTENDO
►39,95 €
►Rol
►1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama «Four Swords» y no le falta. Como veis, razones para triunfar no le faltan.

Puntuación 97

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



►EA GAMES
►49,95 €
►Simulador de vida
►1 J

Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.

Puntuación 91

MARIO & LUIGI



►NINTENDO
►44,95 €
►Rol
►1-2 J

Los dos geniales hermanos se montan una aventura llena de humor y diversión. Está basada en el clásico «Paper Mario» de N64, y nos ofrece buen ROL con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos. Ah, y la historia es... esto... os va a hacer reír, sin duda.

Puntuación 95

MARIO KART SUPER CIRCUIT



►NINTENDO
►42,00 €
►Velocidad
►1-4 J

Es el líder indiscutible en velocidad. Y además ofrece un control genial y un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MEDAL OF HONOR



►EA GAMES
►49,95 €
►Acción
►1-2 J

Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.

Puntuación 91

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3



►CAPCOM
►48,95 €
►Rol
►1-2 J

Un juego de Rol lleno de secretos, largo y muy divertido, que incluye un innovador sistema de combate.

Puntuación 87

MEGAMAN ZERO 2



►CAPCOM
►49,95 €
►Acción
►1-2 J

Vuelve el héroe con un juego de alto nivel de acción, muchos tiros y un nivel de dificultad algo elevado.

Puntuación 88

METROID FUSION

► NINTENDO ► Aventura
► 44,95 € ► 1 J



Si buscas una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 95

SPLINTER CELL

► UBISOFT ► Acción
► 49,95 € ► 1 J



La aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica altísima, y una jugabilidad más que estudiada.

Puntuación 94

SPYRO: SEASON OF FLAME

► VIVENDI ► Plataformas
► 52,95 € ► 1 J



Una gran segunda parte. Incluye vista isométrica, escenarios coloristas y tres mundos enormes.

Puntuación 89

TEKKEN

► NAMCO ► Lucha
► 54,99 € ► 1-2 J



Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

TOMB RAIDER

► UBISOFT ► Aventura
► 29,95 € ► 1 J



Lara Croft protagoniza una aventura genial, en su línea, bien animada, y con el necesario toque de acción.

Puntuación 89

YU-GI-OH! CARTAS SAGRADAS

► KONAMI ► Juego de cartas
► 44,95 € ► 1 J



Esta nueva entrega incluye aventura y exploración en plan RPG. Lo que le faltaba al juego de cartas.

Puntuación 88

YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION

► KONAMI ► Juego de cartas
► 44,95 € ► 1-2 J



La tecnología de Advance al servicio del juego de cartas de moda. Si te gustó el de GB color... ¡babeáras!

Puntuación 87

POKÉMON PINBALL

► NINTENDO ► Pinball
► 39,95 € ► 1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 200 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que hará que no te despegues de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

SSX3

► EA SPORTS ► Snowboard
► 49,95 € ► 1-2 J



Un completo simulador de snow, con buena técnica, muchos retos y todo el sabor... ¡de la nieve!

Puntuación 89

STREET FIGHTER ALPHA 3

► CAPCOM ► Lucha
► 49,95 € ► 1-2 J



La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación 93

TOP GEAR RALLY

► KEMCO ► Carreras
► 44,95 € ► 1-2 J



Un brillante motor 3D poligonal da vida al juego de coches más atractivo para tu portátil.

Puntuación 90

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. FINAL FANTASY TACTICS
2. GOLDEN SUN 2: LA EDAD PERDIDA
3. EL RETORNO DEL REY
4. POKÉMON PINBALL
5. POKÉMON RUBI
6. FIFA FOOTBALL 2004
7. POKÉMON ZAFIRO
8. BUSCANDO A NEMO
9. LOS SIMS TOMAN LA CALLE
10. HARRY POTTER COPA QUIDDITCH

V-RALLY 3

► ATARI ► Carreras
► 54,95 € ► 1-2 J



Llega el juego de rallies definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡vista subjetiva!., velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

WARIO LAND 4

► NINTENDO ► Plataformas
► 41,95 € ► 1 J

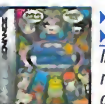


Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

► NINTENDO ► Habilidad
► 34,95 € ► 1-2 J



Imagínate que metéis docientos maquinitas "hand-held" en un solo cartucho. Pues ¡diversión a tope!

Puntuación 94

YOSHI'S ISLAND

► NINTENDO ► Plataformas
► 44,95 € ► 1-4 J



48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 94

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. YOSHI'S ISLAND
3. SUPER MARIO WORLD
4. DONKEY KONG COUNTRY
5. BANJO-KAZOOIE

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKÉMON RUBI Y ZAFIRO
2. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
3. LEGEND OF ZELDA
4. FINAL FANTASY TACTICS
5. METROID FUSION

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL
2. CT SPECIAL FORCES 2
3. EL RETORNO DEL REY
4. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
5. LAS DOS TORRES

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA FOOTBALL 2004
2. V-RALLY 3
3. MARIO KART
4. TOP GEAR RALLY
5. SSX3

LOS MEJORES DE LUCHA

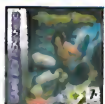
1. KING OF FIGHTERS EX 2
2. STREET FIGHTER ALPHA 3
3. SUPER STREET FIGHTER II
4. SONIC BATTLE
5. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

GAME BOY COLOR

1. YU-GI-OH!
2. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
3. POKÉMON CRISTAL
4. HAMTARO
5. DRAGON BALL Z

PRINCE OF PERSIA

► UBISOFT ► Plataformas-acción
► 44,95 € ► 1 J



Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura platformera. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

RAYMAN 3

► UBISOFT ► Plataformas
► 49,95 € ► 1-2 J



Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado.

Puntuación 93

SONIC ADVANCE 2

► SEGA ► Plataformas
► 49,99 € ► 1-4 J



El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY

► SEGA ► Pinball
► 49,95 € ► 1-4 J



Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y filipantes modos de juego.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE 4

► NINTENDO ► Plataformas
► 39,95 € ► 1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO WORLD

► NINTENDO ► Plataformas
► 37,95 € ► 1-4 J



96 mundos para explorar sin parar con Mario y/o Luigi. Incluye «Mario Bros.», el gran multijugador.

Puntuación 94

SUPER STREET FIGHTER II

► CAPCOM ► Lucha
► 29,95 € ► 1-2 J



¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Me apunto, colega.

Puntuación 90

NUESTRA RECOMENDACIÓN Va de héroes la cosa: lo nuevo de Sonic, de Yu-gi-oh y por supuesto el fabuloso «Pokémon Pinball».



Descubre la mejor manera de superar tus batallas en Ivalice

FINAL FANTASY TACTICS ADV

- ▶▶ Enfrentate con garantías de victoria a las 24 batallas principales.
- ▶▶ Conoce todos los oficios propios de cada raza.
- ▶▶ Explicamos todos los pormenores del juego, por si aún hay líos.

CONCEPTOS BÁSICOS

En «Final Fantasy Tactics Advance» tendrás que enfrentarte a situaciones muy diversas, y en todas ellas los botones de la consola cambiarán de función, con pocas excepciones. No obstante, para avanzar en el juego tendrás que saber dónde realizar todas estas acciones que suelen tener cabida en este tipo de juegos. Y qué mejor que este pequeño resumen antes de empezar la aventura.

▶ MAPA

A través del mapa principal del país accederás a todas las zonas de combate y a las distintas ciudades que hayas colocado anteriormente. [A] Además, pulsando Start, accederás al menú donde podrás ver las características de tus personajes, administrar las armas y el equipo que hayas adquirido, mirar todas las características de tu clan, repasar las misiones que hayas superado o grabar la partida.



También podrás ver, pulsando el botón L, las leyes que estás activas en cada momento.

▶ CIUDADES

En todas las ciudades que vayas desbloqueando encontrarás varios lugares a donde ir, siendo la Taberna y la Tienda los más interesantes y comunes en todas ellas. Al entrar en estos lugares tendrás la posibilidad de descubrir cotilleos sobre el reino, adquirir nuevas misiones y muchas otras cosas.

▶ COMBATES

Las zonas donde tienen lugar las batallas y donde pondrás a prueba toda tu valía como estratega. A través de los botones A y B realizarás todas las acciones que influirán en el desenlace del combate, ya sean de ataque, defensa o magias. Como verás, cuando sea el turno de uno de tus personajes tendrás varias opciones:

- **Mover:** Cada personaje podrá desplazarse dentro de su radio de movimiento, delimitado por unos recuadros luminosos. A medida que aumente el nivel y uses nuevos objetos, esta distancia irá aumentando.
- **Acción:** Con este comando usarás todas las habilidades adquiridas anteriormente y tus ataques físicos. Verás que el radio de acción es muy



diferente dependiendo del ataque. Por ejemplo, un hechizo de un mago o una flecha de un arquero tendrán un alcance mucho mayor que la espada de un soldado o un guerrero.

- **Esperar:** Mediante esta opción el personaje seleccionado **no realizará ninguna acción** en ese turno.
- **Estado:** Aquí podrás ver las características y habilidades del personaje que desees, aliado o enemigo, ya que en cualquier momento, pulsando el botón B para liberar el cursor, podrás moverte libremente por toda el área de combate e inspeccionar a quien quieras. [B]

A parte de las opciones básicas, utilizando el botón Start, accederás a nuevas opciones en las que comprobar las leyes activas, el turno de ataque de los personajes, las condiciones para ganar la misión, o grabar la partida. Una vez estés familiarizado con los conceptos anteriores tan solo te queda saber que, estés donde estés,

si quieres obtener información de un objeto que vas a comprar, inspeccionar las habilidades del enemigo en medio de una batalla o averiguar los beneficios que te aportará ponerte una u otra armadura, a través de los botones R y Select conseguirás saber todo lo que quieras.

▶ SUBIR DE NIVEL

El aspecto más importante para poder afrontar los combates sabiendo de antemano que tienes posibilidades de victoria es el nivel de tus personajes. Siempre tiene que ser superior al de tus enemigos.

- La manera más sencilla de conseguirlo es la siguiente: En una batalla que no te sea muy complicada, elimina a todos los enemigos dejando con vida, únicamente, a uno de ellos. En ese momento tendrás que utilizar las habilidades de cada uno de tus personajes, como por ejemplo Primeros Auxilios, Cura, Acumular o en su defecto, utilizar pociones. O sea, todas aquellas habilidades que no supongan daño alguno ni para el enemigo ni para tus personajes y así, poder aumentar una determinada cantidad de puntos UD, generalmente 10, cada turno que pase. De este modo podrás llegar al nivel que desees en el transcurso del combate con el único aspecto negativo de pasarte un buen rato aburriéndote gallardamente.

LEYES Y ANTILEYES

En cada una de las misiones que participes tendrás que tener cuidado de **no infringir las leyes que estén activas en ese momento**, ya que el gobernador de Ivalice ha decidido mantener a raya a todos sus súbditos.

Para controlar la ley de una forma segura, en cada combate hará acto de presencia el **Juez, un personaje totalmente ajeno a la lucha, con el único cometido de sancionar a los infractores**. Del mismo modo que en un partido de fútbol, dichos infractores serán castigados con tarjetas amarillas, si es una falta suave (saltarse una ley durante el combate) o una tarjeta roja si es grave (eliminar a un personaje saltándose la ley, o ser reincidente).

El castigo para los personajes sancionados **con tarjetas rojas es la cárcel**, y por consiguiente, tendrás que quedarte sin él hasta que pagues su fianza. Los personajes castigados **con tarjetas amarillas perderán todos los puntos justos que hayan ganado anteriormente**.

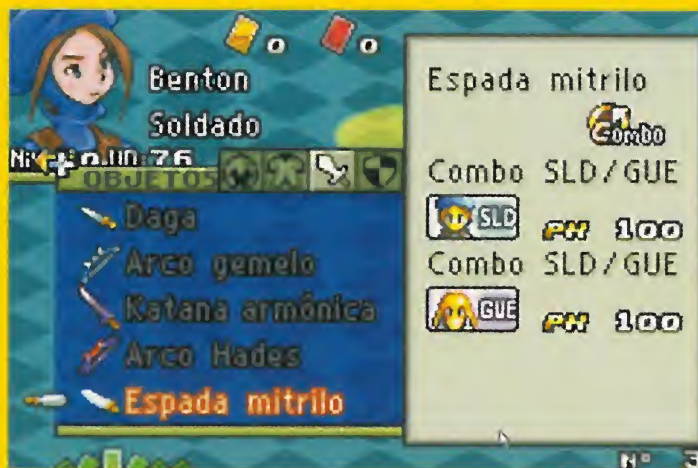
Antes de participar en una misión, deberás **estudiar las leyes que están activas, ya que cambian a diario**, y de este modo sabrás si te conviene o no entrar en la zona de combate. Aunque de esta manera tendrás un mínimo control sobre dichas leyes, a partir de la misión 6, tendrás a tu disposición la **posibilidad de utilizar leyes con las que inclinar la balanza más a tu favor**. Así mismo tendrás la posibilidad de utilizar **anti-leyes para eliminar las que te supongan más inconvenientes**. Las cartas de leyes y anti-leyes las ganarás en las misiones, aunque también podrás intercambiarlas en la tienda de Ézel, por otras que te interesen más. [C]



TIPOS DE MISIONES

El pequeño Moguri Montblanc te explica, tras el malentendido con el Bangaa, que desde ese momento **formas parte de uno de los clanes del país**. Para ganarte el respeto de los demás clanes tendrás que combatir contra ellos y aumentar las estadísticas del propio clan. Para acceder a las distintas misiones que se te plantearán durante el juego, ya sean obligatorias o no, **deberás dirigirte a la taberna de cualquiera de las ciudades que tengas en el mapa**, donde podrás comprarlas por distintos precios.

HABILIDADES LIGADAS A ARMADURAS, ARMAS Y OBJETOS



Como en todos los rpg, los personajes irán aprendiendo habilidades a medida que se avanza en el juego y en «Final Fantasy Tactics Advance» se hace a través del equipo que se lleve en cada momento. De este modo, cada vez que adquieras un nuevo objeto, arma o armadura tendrás que comprobar qué habilidades puede transmitir y a qué tipo de oficio corresponden para poder asignarlo correctamente. A partir de ese momento y cada vez que ganes puntos PH₁ (en todas las misiones), el personaje irá asimilando la habilidad hasta llegar a no tener que manejar dicho objeto para poder usarla.

HAY 4 TIPOS DE HABILIDADES:

- **Acción:** Son las habilidades mediante las cuales podrás atacar al enemigo utilizando técnicas especiales, usar objetos o usarlas con tus aliados.
- **Reacción:** Son aquellas que se activan solas cuando ocurre algo concreto, como el Contraataque (en cuanto recibes un golpe propinas otro a tu agresor) o Rebotar Magia (en vez de hacerte daño a ti el ataque mágico, daña al personaje enemigo que lo haya realizado).
- **Soporte:** Habilidades que, como su nombre indica, dan soporte al personaje en varios aspectos. Por ejemplo, la habilidad Escudado otorga la posibilidad de usar escudo independientemente del oficio al que pertenezcas.
- **Combo:** Utilizando los puntos justos que otorga el juez cuando cumples las leyes, o cuando acabas con un enemigo, el personaje que disponga de esta habilidad podrá realizar una espectacular combinación de golpes que el enemigo no podrá esquivar. Si dicho enemigo está en el radio de acción de más de un personaje de tu clan, con la posibilidad de hacer un combo, podrás hacer un combo múltiple usando tan solo los puntos justos del personaje al que manejes en ese momento, pero multiplicando considerablemente los daños causados al enemigo.

MISIÓN DE BATALLA

Vienen marcadas con el símbolo de una espada.

Estas engloban las que conducen el hilo argumental del juego y todas aquellas en las que tendrás que combatir para ganar. **Las que forman parte de la historia son las más caras y al concluir las obtendrás nuevas zonas y muchas más misiones.**

MISIÓN DE EXPEDICIÓN

Vienen marcadas con el símbolo de un pergamino.

Tendrás que **enviar a alguien a una zona concreta a cumplir una orden**. Al seleccionarla verá que para superarla tendrás que cumplir ciertas condiciones, como pueden ser aguantar varios días sin el soldado o eliminar a cierto número de enemigos. Tras cumplir esto, el enviado regresará con los premios que haya conseguido.

MISIÓN DE REGIÓN LIBRE

Vienen marcadas con el símbolo de una bandera blanca.

Las condiciones para ganar estas misiones son muy variadas, al igual que las misiones de expedición, pero en este caso **la región donde tenga lugar la batalla pasará a ser propiedad de tu clan** con los consiguientes beneficios que eso conlleva, (buenos descuentos en las tiendas cercanas). **Los clanes rivales intentarán quitarte el territorio constantemente** o sea que deberás defenderlo con uñas y dientes.

MISIÓN DE ENCUENTRO

Vienen marcadas con un símbolo tribal de color azul.

Dirígete hacia **un personaje vestido de azul que aparecerá en el mapa principal para combatir contra su clan por diferentes objetivos**.

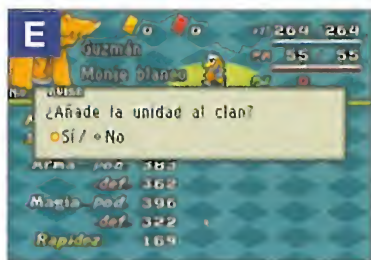
TOTEMAS

De la misma forma que realizas cualquiera de las habilidades principales, **cada una de las razas podrá utilizar el poder de un Totema diferente una vez lo hayas derrotado**. Dichos Totemas son los protectores de los cristales mágicos que mantienen el equilibrio del mundo imaginario de Ivalice y están provistos de un grandísimo poder. Un vez los tengas bajo tu dominio, y utilizando los puntos justos necesarios para ello, los Totemas ejecutarán **un ataque devastador que dañará a todos y cada uno de los enemigos que haya en la zona de combate**. [D]



NUEVOS RECLUTAS

Al principio del juego tan solo dispondrás de 6 miembros en tu clan, contando al propio Marche, pero a medida que vayas superando **misiones de Expedición o Encuentro, otros personajes se unirán a ti**. El **nivel de los nuevos reclutas depende directamente del tuyo**, o sea que si envías un soldado de nivel 30 a una misión, se te podrá unir otro personaje con un nivel similar a este. [E]



DEPÓSITO DE ANIMALES

En la ciudad de Cyril encontrarás un espacio dedicado a las "mascotas", en el que podrás almacenar todas aquellas criaturas que hayas capturado anteriormente. Para hacerlo **necesitarás un cazador, quien apresará a los animales salvajes adecuados** (no podrás hacerlo con todos) cuando estén debilitados. Cuando los tengas en el depósito, deberás alimentarlos adecuadamente para que su nivel aumente rápido, ya que **de ellos depende todo el poder de los Morfos**, uno de los oficios más poderosos del juego.

OFICIOS

▶ QUÉ SON

Gracias a esta característica, que Square lleva utilizando desde hace bastantes años en diversos títulos de la saga, el jugador es el encargado de asignarle un oficio a cada uno de sus personajes, pudiendo elegir entre 34. De esto dependerán un montón de cosas, tales como las habilidades que podrán aprender, el equipo que podrán utilizar o la distancia máxima en la que podrán actuar dentro del campo de batalla.

▶ CÓMO SE CAMBIA DE OFICIO

Cada una de las distintas razas que habitan en el mundo de Ivalice puede acceder exclusivamente a unas determinadas profesiones, siendo imposible, por ejemplo, que un Humano consiga ser Animista o una Viera se convierta en Monje Blanco.

Así mismo tú serás el encargado de decidir qué oficio te gusta más, ya que todos tienen sus características positivas y negativas. Lo más importante a la hora de hacer un equipo es que esté equilibrado. Disponer de personajes con gran potencia en la lucha cuerpo a cuerpo, poderosos magos que curen y ataquen a varios enemigos simultáneamente y luchadores que estén provistos de armas para lanzar proyectiles a largas distancias, será la clave del éxito. Aunque lo mejor que puedes hacer es adiestrar a tus personajes en todos los oficios que te sea posible para tener un abanico de posibilidades mayor y afrontar las batallas con más recursos y garantías de éxito.

▶ CLASES DE RAZAS

- Humano:

Es la raza que puede acceder a un mayor número de oficios, y por lo tanto, la más equilibrada de todas.

- Moguri:

Muy débiles en las luchas cuerpo a cuerpo aunque resistentes a los ataques tanto físicos como mágicos.

- Viera:

Raza exclusivamente formada por féminas, las cuales poseen una velocidad y una movilidad más alta que los demás.

- Nu Mou:

Especialistas en oficios que no requieren combates físicos, ya que utilizan la magia mejor que cualquier otra raza.

- Bangaa:

Especie de lagartos muy fuertes que resisten muy bien los ataques físicos y poco los mágicos.

TIPOS DE OFICIOS: A QUÉ RAZAS SE PUEDEN ASIGNAR, COMO OBTENERLOS Y VENTAJAS E INCONVENIENTES

▼ SOLDADO

- Raza: Humano
- Se obtiene: Disponible desde el inicio
- Es el oficio con el que aparecen por defecto los humanos. Es bastante equilibrado en cuanto a fuerza y defensa pero no destaca en nada.

▼ PALADIN

- Raza: Humano
- Se obtiene: Aprendiendo dos habilidades de acción de Soldado.
- Provisto de gran defensa pero poca fuerza física. También dispone de varias habilidades de curación interesantes.

▼ LUCHADOR

- Raza: Humano
- Se obtiene: Aprendiendo dos habilidades de acción de Soldado.
- Uno de los más fuertes en el cuerpo a cuerpo, en defensa y ataque.

▼ LADRON

- Raza: Humano, Moguri.
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- En cuanto te sea posible empieza a aumentar las habilidades de tu ladrón para poder robar todo tipo de armas, armaduras, cascos y otros objetos a tus enemigos. Oficio indispensable si quieres apoderarte de objetos que de otro modo serían imposibles de obtener.

▼ NINJA

- Raza: Humano
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Ladrón.
- En el cuerpo a cuerpo es realmente letal, sobretodo con su habilidad 2 armas. Oficio recomendado.

▼ ARQUERO

- Raza: Humano, Viera
- Se obtiene: Disponible desde el inicio
- Muy útil en cualquier tipo de combates por sus ataques a larga distancia.

▼ CAZADOR

- Raza: Humano
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de arquero.
- Similares a los arqueros pero con más potencia en los ataques y distintas habilidades. Es el único oficio que te permite capturar animales salvajes. Oficio recomendado.

▼ MAGO NEGRO

- Raza: Humano, Nu Mou, Moguri
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- Muy poderoso y recomendable en cuanto a ataques mágicos, aunque con defensa y ataque físicos bajos. Oficio recomendado

▼ MAGO BLANCO

- Raza: Humano, Nu Mou, Viera
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- Especialista en sanar y proteger al grupo. Utiliza magia de tipo sacro. Oficio Recomendado

▼ MAGO AZUL

- Raza: Humano
- Se obtiene: Aprendiendo 1 habilidad de acción de Mago Blanco o Mago Negro.
- Puede aprender ciertas habilidades enemigas si le atacan directamente.

▼ ILUSIONISTA

- Raza: Humano, Nu Mou
- Se obtiene: Aprendiendo 3 habilidades de acción de Mago Blanco o 5 de Mago Negro.
- Capaz de realizar ataques mágicos muy potentes que afectan a todos los enemigos del área de combate. Oficio recomendado.

▼ ADIESTRADOR

- Raza: Nu Mou
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- Puede hipnotizar a los animales enemigos para usarlos en su beneficio.

▼ MORFO

- Raza: Nu Mou
- Se obtiene: Aprendiendo 5 habilidades de acción de Adiestrador.
- Utiliza las habilidades de los animales que tengas capturados en el depósito.

▼ SABIO

- Raza: Nu Mou
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Adiestrador o 3 de Mago Blanco.
- Capaz de manejar multitud de hechizos tanto de curación como de ataque. Puede aprender la habilidad autolázo. Oficio recomendado.

▼ ALQUIMISTA

- Raza: Nu Mou
- Se obtiene: Aprendiendo 3 habilidades de acción de Mago Blanco o 5 de Mago Negro.
- Impresionante poder mágico y la habilidad de utilizar objetos sin usar ninguno de los 2 bloques de acción que poseen todos los personajes.

▼ MAGO TEMPORAL

- Raza: Nu Mou, Moguri
- Se obtiene: Aprendiendo 5 habilidades de acción de Mago Blanco.
- Es capaz de manejar el tiempo a voluntad, acelerándolo con la habilidad Prisa, o parándolo del todo con la habilidad Paro. Oficio recomendado.

▼ ANIMISTA

- Raza: Moguri
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- Utiliza magia para alterar estados en el enemigo. No es muy poderoso pero puede ayudar en algunos combates.

▼ ARTILLERO

- Raza: Moguri
- Se obtiene: Aprendiendo 1 habilidad de acción de Animista.
- Tiene el radio de acción máximo del juego y, aunque no es muy poderoso, es ideal en las largas distancias.

▼ CABALLERO MOGU

- Raza: Moguri
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- Es el oficio Moguri más fuerte en el cuerpo a cuerpo, aunque es preferible utilizar otras razas para la lucha en distancias cortas.

▼ MALABARISTA

- Raza: Moguri
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Ladrón.
- Es bastante débil pero puede dañar y alterar estados del enemigo con los objetos que lanza.

▼ MANITAS

- Raza: Moguri
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Ladrón.
- Tiene diversos ataques que pueden dañar tanto a sus aliados como a sus enemigos. Ten cuidado al utilizarlo.

▼ ESGRIMIDOR

- Raza: Viera
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- Dispone de un ataque bastante contundente y tiene una gran habilidad para evadir los ataques.

▼ MAGO ROJO

- Raza: Viera
- Se obtiene: Aprendiendo 1 habilidad

de ataque de Esgrimidor.

- Puede aprender la habilidad Magia Doble con la que realizar 2 ataques mágicos en el mismo turno.

▼ CHAMAN

- Raza: Viera
- Se obtiene: Aprendiendo 1 habilidad de acción de Esgrimidor o 1 de Mago Blanco.
- Similar al oficio de Esgrimidor, pero con mayor radio de acción y mejores características de evasión.

▼ INVOCADOR

- Raza: Viera
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Chamán o 2 de Mago Blanco.
- Tiene la facultad de invocar monstruos con poder mágico de ataque o defensa. Su radio de ataque es bastante importante.

▼ FRANCOTIRADOR

- Raza: Viera
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Arquero.
- Muy parecido al Arquero pero con mejores habilidades.

▼ ASESINO

- Raza: Viera
- Se obtiene: Aprendiendo 1 habilidad de acción de Francotirador o 2 de Chamán.
- Es capaz de eliminar a un enemigo de un solo golpe. Oficio recomendado.

▼ GUERRERO

- Raza: Bangaa
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- Es similar al Soldado pero con más poder ofensivo.

▼ MONJE BLANCO

- Raza: Bangaa
- Se obtiene: Disponible desde el inicio.
- Dispone de ataques bastante potentes y unas habilidades muy interesantes.

▼ CABALLERO DRAGON

- Raza: Bangaa
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Guerrero.
- Tiene un rango de ataque muy amplio y ataques físicos que utilizan elementos mágicos. Oficio recomendado.

▼ DEFENSOR

- Raza: Bangaa
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Guerrero.
- Su capacidad defensiva es muy elevada y también dispone de ataques bastante contundentes.

▼ GLADIADOR

- Raza: Bangaa
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Guerrero.
- Puede utilizar ataques mágicos y tiene fuertes ataques físicos.

▼ OBISPO

- Raza: Bangaa
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Monje Blanco.
- Buen equilibrio entre magias de curación y de ataque, pero con una fuerza física y una velocidad de ataque muy bajas.

▼ TEMPLARIO

- Raza: Bangaa
- Se obtiene: Aprendiendo 2 habilidades de acción de Monje Blanco.
- Este oficio está muy equilibrado, ya que posee una defensa superior a la del Defensor y un ataque similar al Caballero Dragón. Oficio recomendado.

BATALLAS PRINCIPALES



▶ BOLAS DE NIEVE

En esta misión tan solo tienes que seguir las instrucciones que te da el profesor. **Ataca sin miedo a cualquiera** de los del equipo contrario hasta que acabe el combate, ya que es imposible perder. [1]

▶ LUCHA CONTRA EL BANGAA

Esta es otra misión de aprendizaje, aunque aquí la victoria ya depende de tus acciones. **Ataca a los 2 enemigos** mientras Montblanc utiliza su magia. Los "lagartos" morderán el polvo en un abrir y cerrar de ojos. [2]

▶ 1ª MISIÓN: HERBORIZACIÓN

Descripción: Queremos encontrar a alguien para recoger la hierba antifebre, Muscamaloi, de la Llanura de Giza.

Remite: Farmacéuticos de Ivalice

Dificultad: Muy Baja

Nivel Recomendado: 3

Coste: 300 Guiles

Premio: - 600 Guiles
- Senda de Lutia

Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Llanura de Giza

Enemigos: 3 Duendes (Nivel 1), 1 Trasgo (Nivel 2), 1 Capa Roja (Nivel 2)

CONSEJOS

Esta misión es tremendamente sencilla. **Elimina al Trasgo primeramente**, ya que es el primero que tomará contacto con tus personajes, y puede hacer bastante daño. Después **utiliza tus ataques, físicos y mágicos, contra los Duendes. El enemigo de la capa roja es el más poderoso del grupo** aunque tampoco te será muy difícil acabar con él. [3]

▶ 2ª MISIÓN: TESIS ROBADA

Descripción: ¿Puedes Recuperar la tesis del fallecido Dr. Neuton? Unos bandidos me atacaron mientras cruzaba la Senda de Lutia.

Remite: Dr. Geiga, geólogo

Dificultad: Muy Baja

Nivel Recomendado: 3-4

Coste: 900 Guiles

Premio: - 4000 guiles
- Bosque de Nubs

Objetivo: Vence a Todos

Lugar: Senda de Lutia

Enemigos: 1 Soldados (Nivel 2), 1 Soldado (Nivel 3), 2 Ladrones (Nivel 3), 1 Mago Blanco (Nivel 3), 1 Arquero (Nivel 2)

CONSEJOS

El primer objetivo es eliminar al mago blanco lo más rápidamente posible ya que, de lo contrario, **curará las heridas de sus compañeros** complicándote las cosas. [4] Una vez eliminada la amenaza de batalla eterna, **acaba con el arquero y los ladrones utilizando tus ataques más potentes cuerpo a cuerpo**, y ataca a los soldados a distancia, con flechas o magia negra, para evitar los daños de sus contraataques. [5]

▶ 3ª MISIÓN: LOS CACAHUETES

Descripción: Se ofrece recompensa por la captura de una banda de estafadores llamados los "Cacahuetes". Se esconden en el Bosque de Nurbs.

Remite: Bratt, "orejas"

Dificultad: Baja

Nivel Recomendado: 5-6

Coste: 1200 guiles

Premio: - 6000 guiles
- Desierto Eluut

Objetivo: Vence a Todos

Lugar: Bosque de Nurbs

Enemigos: 1 Ladrón (Nivel 3), 1 Monje Blanco (Nivel 4), 1 Mago Negro (Nivel 5), 1 Soldado (Nivel 4), 1 Arquero (Nivel 5)

CONSEJOS

Lo más importante es **acabar con el mago negro para evitar que ataque a varios personajes a la vez** desde la distancia. El monje blanco y el Soldado también pueden ser conflictivos dado que sus ataques físicos son bastante contundentes. Por lo demás, el resto de enemigos no te resultará tan problemático como estos tres.

En cuanto a Ritz y Shara, no tendrás que preocuparte demasiado (una vez eliminado el mago negro), ya que tienen un nivel muy elevado, y **una de las habilidades de Ritz impedirá que los ataques físicos le hagan daño**. [6]

▶ 4ª MISIÓN: ARENA MOVEDIZA

Descripción: Recientemente, el Desierto Eluut está infestado de fieras salvajes. Pagaremos bien por su exterminación.

Remite: Milicia civil de Eluut

Dificultad: Baja

Nivel Recomendado: 7-8

Coste: 1500 guiles

Premio: - 7000 guiles
- Río Ulei

Objetivo: Vence a Todos

Lugar: Desierto Eluut

Enemigos: 1 Bengal (Nivel 6), 1 Antoleón (Nivel 5), 1 Nata (Nivel 5), 2 Pantera Roja (Nivel 5)



CONSEJOS

El enemigo más destacado de la zona donde te encuentras es el **Nata**. Sus ataques eléctricos pueden causar mucho daño a varios personajes y también devuelve parte de la vitalidad al escurridizo animalillo. **Utiliza la magia fuego para eliminarlo** y así poder concentrarte en el resto de enemigos con todo tu potencial. Es recomendable tener un mago blanco que vaya restaurando la vida de los heridos. También tienes que tener cuidado con el **devastador contraataque del Bengal**, ya que podría causar mucho daño. [7]

5ª MISIÓN: ¡OLÉ ULEI!

Descripción: He visto como el río Ulei se tuerce y alabea de una manera muy extraña, pero nadie más puede verlo. ¡Investígalo, por favor!
Remite: Jura, mago temporal
Dificultad: Baja
Coste: 1500 guiles
Nivel Recomendado: 8-10
Premio: - 8000 guiles
- Cadoan
Objetivo: Vence al Jefe
Lugar: Río Ulei
Enemigos: 2 Ojo Flotante (Nivel 6), Totema Fámfrít (Nivel 9), 2 Ariman (Nivel 6)

CONSEJOS

En este combate lo único que debes conseguir es vencer a Fámfrít, por lo

que tendrás que concentrar todos tus ataques en él para acabar rápido. De todos modos, y **para facilitar mucho las cosas, acaba con uno de los Ojos Flotantes**, que podría eliminar a un personaje cualquiera instantáneamente gracias a la habilidad Ruleta. Muerto éste, elimina a Fámfrít, para evitar sus fuertes ataques.

Si quieres acabar con los demás enemigos tendrás que dejar al Totema para el final, aunque la recompensa por hacerlo no es significativa. [8] [9]

6ª MISIÓN: ANTI-LEYES

Descripción: ¡Un alquimista llamado "Ézel" dice que sabe anular las leyes! Se busca información sobre este acontecimiento.
Remite: * Numerosas Solicitudes
Dificultad: Media
Nivel Recomendado: 9-11
Coste: ----
Premio: - 9000 guiles
- Campo de Aisen
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Cadoan
Enemigos: 1 Gladiador (Nivel 7), 1 Defensor (Nivel 8), 1 Luchador (Nivel 8), 1 Cazador (Nivel 8), 1 Ninja (Nivel 7), 1 Ilusionista (Nivel 6)

CONSEJOS

La forma más sencilla y rápida de acabar con todos los enemigos es utilizar a Fámfrít a través de

Montblanc. Si por el contrario quieres guardar su ataque para situaciones más complicadas o simplemente no tienes suficientes puntos JP, tendrás que estar muy concentrado en la batalla, porque no es fácil.

Intenta deshacerte lo antes posible del ilusionista ya que puede atacar a todos los miembros de tu clan al unísono, resultando muy peligroso. También tendrás que proteger a Ézel para que no sea capturado, o sea que tendrás que tener a un personaje habilidoso con los ataques físicos, cerca de Ézel en todo momento, mientras con el resto de tu equipo eliminas a los demás enemigos. La habilidad lázaro, mago blanco, puede ser de gran ayuda a la hora de resucitar a los caídos o, en su defecto, dispón de varias colas de fénix. También será importante tener un arquero y un mago negro para atacar a distancia. [10]

7ª MISIÓN: GRANIZOS GORDOS

Descripción: Se dice que llueven diamantes en el campo de Aisen. ¡Si es verdad, seremos ricos!
Remite: Geyna, "orejas"
Dificultad: Baja
Nivel Recomendado: 10-12
Coste: 2100 guiles
Premio: - 10600 guiles
- Volcán Roda
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Campo de Aisen

Enemigos: 1 Lamia (Nivel 9), 1 Flan de Hielo (Nivel 8), 1 Hielodraco (Nivel 9), 1 Hielodraco (Nivel 8), 1 Bom (Nivel 8)

CONSEJOS

En este combate deberás tener cuidado con el Hálito de uno de los Hielodracos, con el que puede atacar hasta a cuatro personajes simultáneamente, quitando unos 50 puntos de vitalidad a cada uno. Utiliza magia de fuego, "Fuego +", con un mago negro o Ifrit con un invocador, para eliminar a los Hielodracos y al Flan de hielo. Contra el Bom, lo mejor es "Hielo +". Para ayudar a los magos a eliminar más rápidamente a los monstruos, utiliza a tus personajes en el cuerpo a cuerpo con sus ataques y habilidades más potentes. [11] [12]

8ª MISIÓN: ¡QUÉ CALOR!

Descripción: El volcán de Roda está activo últimamente. La real academia de Magos quiere buscar a alguien con una afinidad por el calor...
Remite: Ramda, Dep. de geología
Dificultad: Muy Baja
Nivel Recomendado: 10-12
Coste: 2400 guiles
Premio: - 11400 guiles
- Selva de Koring
Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Volcán de Roda
Enemigos: 4 Avatar (Nivel 10), 2 Avatar (Nivel 9), 1 Avatar (Nivel 11), 1 Avatar (Nivel 12)



CONSEJOS

En esta sala encontrarás al segundo Totema del juego, aunque esta vez tan solo tendrás que eliminar a sus guardianes. La mejor táctica es atacarlos a distancia, utilizando "Fuego +" con un mago negro, arqueros o cualquier ataque que no requiera acercarse a los Avatares y, de este modo, evitar su encantamiento. Para curar este ataque en tu gente, utiliza la habilidad Esna del mago blanco o propina un golpe, lo más suave posible, en el afectado. [13]

9ª MISIÓN: MADERA MÁGICA

Descripción: Algunos intrusos están talando los árboles de la Selva de Koring por sus propiedades mágicas. ¡Hay que detenerlos!

Remite: Rohbin, Guardabosque

Dificultad: Media

Nivel Recomendado: 12-14

Coste: 2400 guiles

Premio: - 12600 guiles
- Selva de Salika

Objetivo: Vence a Todos

Lugar: Selva de Koring

Enemigos: 1 Ladrón (Nivel 11), 1 Ladrón (Nivel 9), 1 Mago Negro (Nivel 11), 1 Invocador (Nivel 10), 1 Arquero (Nivel 10), 1 Francotirador (Nivel 11), 1 Mago Temporal (Nivel 9)

CONSEJOS

El bosque puede ser un lugar muy complicado si tienes un nivel

demasiado ajustado. Mantén a tus personajes lo más alejados entre sí que te sea posible para evitar que la Invocadora infrinja daños a varios de ellos. [14] Elimínala en cuanto te sea posible y continúa por el mago negro y los ladrones. Lo mejor es utilizar magia negra o atacar desde lejos ya que en las distancias cortas pueden robarte hasta la camisa. Los ataques cuerpo a cuerpo son muy recomendables contra el mago temporal, el francotirador o el arquero. [15]

10ª MISIÓN: CRISTAL VERDE

Descripción: La Real Academia de Magos abandonó la búsqueda del gigante cristal esmeralda de Salika. ¡Ahora es nuestra oportunidad!

Remite: Dr. Jones, buscatesoros

Dificultad: Baja

Nivel Recomendado: 14-16

Coste: 2700 guiles

Premio: - 13600 guiles
- Cueva Nargai

Objetivo: Vence al Jefe

Lugar: Selva de Salika

Enemigos: 1 Cazarunas (Nivel 12), 1 Artillero (Nivel 10), 1 Obispo (Nivel 9), 1 Templario (Nivel 11), 1 Templario (Nivel 10), 1 Alquimista (Nivel 10)

CONSEJOS

Mewt cada día es más poderoso y por eso envía a sus hombres en busca de la esmeralda que se dice haber

visto en la zona, para impedir que Marche la destruya y pueda continuar con su reino.

Lo único que debes hacer para ganar la misión es vencer a Babus. De todos modos, y si tienes un nivel considerable, puedes robar, con la ayuda de un ladrón, muchos objetos interesantes a tus adversarios.

Para acabar con Babus tan solo tendrás que centrar tus ataques en él y caerá enseguida. Si por el contrario quieres proceder al hurto, lo mejor es utilizar un arquero, un mago negro y un mago blanco. Elimina al Obispo y al Alquimista principalmente para después continuar con el resto. [17]

11ª MISIÓN: GEMIDOS TERCOS

Descripción: Un espíritu o fantasma se esconde en la cueva Nargai. No para de gemir... Investígalo por favor.

Remite: Vecinos de Nargai

Dificultad: Media

Nivel Recomendado: 15-17

Coste: 3000 guiles

Premio: - 15000 guiles

- Puerto Baguba

Objetivo: Vence al Jefe

Lugar: Cueva Nargai

Enemigos: Totema Adrammelech (Nivel 15), 1 Pirodraco (Nivel 13), 1 Hielodraco (Nivel 13), 1 Electrodraco (Nivel 13)

CONSEJOS

Utiliza personajes con gran potencia física, un mago negro, un mago

blanco y un mago temporal para acelerar tus ataques. Elimina a los dragones en primer lugar, teniendo cuidado con sus hálitos y con el contraataque del Hielodraco. [18] Evita tener a varios personajes situados en fila, hacia delante, para impedir que el Totema infrinja graves daños a todos ellos. Cuando hayas acabado con los peligrosos dracos, concentra todas tus fuerzas para vencer al Totema Adrammelech.

Otra técnica puede ser dormir, con la habilidad Ovejas locas del Animista, por ejemplo, a los 3 dracos y acabar directamente con el Totema, o atacar a los enemigos dormidos con ataques mágicos para evitar sus potentes ataques.

12ª MISIÓN: DE FUGA EN JAGD

Descripción: ¡Durante el vuelo de estreno de mi zeppelin, me atacó un caco! ¡El criminal se esconde en Jagd Dorsa, kupó! ¡Atrápalo!

Remite: Nono, aprendiz maquinista

Dificultad: Media

Nivel Recomendado: 15-17

Coste: ----

Premio: - 16000 guiles

- Cumbra de Kudik

Objetivo: Vence a Todos

Lugar: Jagd Dorsa

Enemigos: 1 Mago Azul (Nivel 13), 1 Cazador (Nivel 13), 1 Asesino (Nivel 14), 1 Ninja (Nivel 14), 1 Antoleón (Nivel 12), 1 Capadura (Nivel 12)



CONSEJOS

Tras hablar con el hermano de Montblanc en la taberna del Puerto Baguba, sitúa el Jagd Dorsa en el mapa y entra en su territorio.

En este lúgubre paraje, donde las leyes no existen, tendrás que eliminar a unos enemigos muy peligrosos. Los que deberás eliminar más rápidamente son el Asesino, el cual puede matarte de un solo disparo, el Ninja, que con la habilidad 2 armas puede causar graves daños, y el Mago Azul, que puede dormir a todo tu clan con el conjuro Buenas Noches. [19]

Utiliza ataques mágicos para eliminar a los enemigos a distancia y fuertes ataques físicos para los que se vayan acercando. También es casi imprescindible tener un mago temporal, con habilidades de mago blanco, con las habilidades Esna y Cura para regenerar al grupo cada turno y utilizar prisa en tus personajes.

13ª MISIÓN: CORTESANOS

Descripción: Se busca información sobre la recompensa que ofrece el palacio. Vete a hacer una visita al palacio para averiguarlo.

Remite: Clan OX

Dificultad: Media

Nivel Recomendado: 16-18

Coste: 3300 guiles

Premio: - 17200 guiles
- Desierto Jeraw

Objetivo: Vence a Todos

Lugar: Donde esté el personaje vestido de azul.

Enemigos: 1 Paladín (Nivel 15), 1 Mago Rojo (Nivel 13), 1 Mago Negro (Nivel 14), 1 Luchador (Nivel 14), 1 Sabio (Nivel 11), 1 Mago Temporal (Nivel 14)

CONSEJOS

Lo más recomendable en esta misión es acabar rápidamente con el Paladín, para que no cure o rescute a sus compañeros. También debes tener en cuenta que el Mago Negro rebotará todos los ataques mágicos con los que le ataques, afectando al personaje que lo haya utilizado.

Otras características importantes pueden ser la fuerza física del Luchador o la gran evasión del Sabio, el cual, te envenenará en cuanto le surja la ocasión.

Utiliza un mago blanco y un asesino para resolver la situación más fácilmente. [20]

14ª MISIÓN: RELOJ DORADO

Descripción: Alguien está vendiendo falsificaciones de nuestro "Reloj de arena dorado™" en el desierto Jeraw. Investígalo por favor.

Remite: Belta S.A.

Dificultad: Baja

Nivel Recomendado: 17-19

Coste: 3600 guiles

Premio: - 18000 guiles
- Muscadet

Objetivo: Vence a Todos

Lugar: Desierto Jeraw

Enemigos: 1 Alquimista (Nivel 16), 1 Mago Temporal (Nivel 16), 1 Manitas (Nivel 15), 1 Malabarista (Nivel 14)

CONSEJOS

Ritz y Shara están de vuelta y, como la vez anterior, te ayudarán a salir airoso del combate. [21]

Los enemigos son muy poco numerosos, aunque tienen varios ataques bastante peligrosos. Uno de ellos, el ataque Meteorito del Alquimista, que puede causar muchos daños a todos los integrantes del clan, o los ataques temporales del mago que podrán paralizarte totalmente. Utiliza los personajes que desees para acabar con ellos, ya que es difícil encontrarse con problemas si has llegado a la misión con un buen nivel general. [22]

15ª (A) MISIÓN: FUGITIVO

Descripción: Por orden de Su Majestad la Reina Remedí, los jueces registrarán los pueblos de Ivalice en busca del presunto sospechoso.

Remite: Palacio de Bervenia

Dificultad: Media

Nivel Recomendado: 18-20

Coste: ----

Premio: ----

Objetivo: Vence a Todos

Lugar: Muscadet

Enemigos: 1 Templario (Nivel 17), 1 Templario (Nivel 16), 1 Paladín

(Nivel 17), 1 Caballero Mogu (Nivel 16), 1 Caballero Mogu (Nivel 15), 1 Artillero (Nivel 16), 1 Sabio (Nivel 15)

CONSEJOS

Tener un buen nivel en todos tus personajes y disponer de habilidades mágicas de gran potencia serán indispensables para no tener problemas.

El Paladín, el artillero y los templarios son los enemigos con los que tienes que tener más cuidado. Elimínalos uno a uno utilizando potentes ataques mágicos con tu mago negro. [23] A los caballeros mogu y el sabio los puedes eliminar perfectamente utilizando un asesino y un Gladiador. [24]

15ª (B) MISIÓN: EXODO

Descripción: ----

Dificultad: Alta

Nivel Recomendado: 19-21

Coste: ----

Premio: - 19600 guiles

- Pantano Uladon

Objetivo: Destruye los blancos

Lugar: Muscadet

Enemigos: 1 Cazarunas (Nivel 21), 8 Avatares (Nivel 18)

CONSEJOS

En cuanto acabes con la misión 15 serás enviado a la prisión para hablar con Cid, y ya que estás, aprovecha para acabar con el siguiente Totema.



Asegúrate de tener **bastantes Ultrapociones o Pociones X**, ya que en este combate Marche está **totalmente solo** y las va a necesitar.

En cuanto dé comienzo el combate, **ataca a Babus fuertemente** y utiliza las pociones para restaurar la vitalidad después de que el **Cazarunas** utilice sus **devastadoras habilidades**, **Gravedad** y **Estallar**. Cuando este último haya caído, tranquilamente, destruye todos los Avatares para conseguir el Totema de los Viera. [25]

16ª MISIÓN: GRAN ENCUENTRO

Descripción: Tras los descubrimientos históricos en el Pantano de Uladon, la Real Academia de Magos afirma que debe de haber mucho más sin descubrir...

Remite: Alazare, "orejas"

Dificultad: Media

Nivel Recomendado: 20-22

Coste: 4200 guiles

Premio: - 20400 guiles
- Desierto Gotor

Objetivo: Vence a Todos

Lugar: Pantano Uladon

Enemigos: 1 Luchador (Nivel 19), 1 Luchador (Nivel 18), 1 Ladrón (Nivel 19), 1 Ladrón (Nivel 17), 1 Obispo (Nivel 17), 1 Obispo (Nivel 18)

CONSEJOS

Como **varios enemigos** podrán **rebotar la magia**, utiliza con prudencia tus ataques para no tener ninguna

sorpesa. Emplea **ataques físicos** para **eliminar los obispos e impedir** que curen a sus aliados. Asimismo, los **luchadores** y los **ladrones** caerán fácilmente ante **invocadores o magos, rojos o negros**. [26]

17ª MISIÓN: DE PATRULLA

Descripción: El famoso "Espejismo de Gotor", atrae a muchos turistas y, desgraciadamente, también a los ladrones. ¡Queremos ayuda para patrullar la zona!

Remite: Oficina de turismo, Gotor

Dificultad: Media

Nivel Recomendado: 20-22

Coste: 4200 guiles

Premio: - 21400 guiles
- Dunas de Delia

Objetivo: Vence a Todos

Lugar: Desierto Gotor

Enemigos: 1 Obispo (Nivel 18), 1 Monje Blanco (Nivel 17), 1 Gladiador (Nivel 20), 1 Defensor (Nivel 20), 1 Soldado Dragon (Nivel 19), 1 Soldado (Nivel 18), 1 Soldado (Nivel 17)

CONSEJOS

Tras el fortuito reencuentro con tu hermano pequeño Doned, la batalla dará comienzo. [27]

El **Defensor** y el **Obispo** pueden **sanar las heridas**, por lo que tendrás que **eliminarlos en cuanto puedas**. Utiliza **magia negra e invocadores** para acabar con todos lo más rápido posible. [28]

18ª (A) MISIÓN: ARENAS CALMAS

Descripción: Las "arenas ruidosas" en las Dunas de Delia pararon de ladrar sin explicación. Tuvimos que cancelar muchas excursiones. Investígalo...

Remite: Oficina de turismo, Delia

Dificultad: Baja

Nivel Recomendado: 22-24

Coste: 4500 guiles

Premio: - 22600 guiles

Objetivo: Vence al Jefe

Lugar: Dunas de Delia

Enemigos: 1 Bismatar (Nivel 23), 1 Templario (Nivel 21), 1 Templario (Nivel 20), 1 Titania (Nivel 20), 1 Titania (Nivel 19)

CONSEJOS

Al ser totalmente imposible derrotar a Llednar, lo único que deberás hacer es **atacar a sus secuaces durante varios turnos**.

En cuanto Llednar intente atacar a Marche, Don Cid aparecerá en escena evitando que continúe con dicho ataque y la misión habrá concluido. Utiliza **magia Sacra** para **sanar los posibles daños** que te puedan causar. [29]

18ª (B) MISIÓN: MATEUS

Descripción: ----

Dificultad: Alta

Nivel Recomendado: 24-26

Coste: 4500 guiles

Premio: - 22600 guiles

- Bosque de Materi

Objetivo: Vence al Jefe

Lugar: Dunas de Delia

Enemigos: Totema Mateus (Nivel 24), 2 Vampiros (Nivel 22), 2 Vampiros (Nivel 21)

CONSEJOS

Los vampiros pueden llegar a ser muy peligrosos si no tienes el equipo adecuado. Utiliza **varios magos blancos con las habilidades Esna**, para **curar el envenenamiento**, y la habilidad **"Cura +"** para **atacar a los Vampiros**. Este ataque es posible porque, como en anteriores entregas de la saga, los vampiros son zombies y por lo tanto la curación les afecta de forma destructiva.

Cualquiera de los vampiros eliminados **resucitará al cabo de 3 turnos**, o sea que **elimina rápidamente a Mateus con ataques físicos y magias**, y evita todo cuanto te sea posible a sus compañeros. [30]

19ª MISIÓN: MATERINA

Descripción: Falta poco para el día de la "Audiencia real". La materina está muy demandada. Búscame un poquito del mineral en el bosque de Materi.

Remite: Pallas, alquimista

Dificultad: Media

Nivel Recomendado: 24-26

Coste: 4800 guiles

Premio: 23400 guiles

31



32



33



34



35



36



Objetivo: Vence a Todos
Lugar: Bosque de Materi
Enemigos: 1 Asesino (Nivel 23), 1 Francotirador (Nivel 21), 1 Chaman (Nivel 23), 1 Mago Rojo (Nivel 22), 1 Mago Blanco (Nivel 20), 1 Invocador (Nivel 21)

CONSEJOS

El mago blanco que tiene el bando contrario dispone de "Lázaro +", por lo tanto será tu principal objetivo, ya que de lo contrario, utilizará su turno para **resucitar a cualquier personaje enemigo que hayas eliminado con antelación.** [31]

El asesino y el mago rojo serán tus siguientes objetivos por sus peligrosos ataques. Sobre todo porque el asesino puede eliminar a uno de tus hombres de un solo golpe.

Para quitártelos de enmedio puedes utilizar tanto ataques mágicos como físicos.

20ª (A) MISIÓN: HOY EN DÍA

Descripción: Hoy es el día festivo de la "Audiencia real" y el palacio abre las puertas al público. Demuestra tu cariño por la familia real.

Remite: Portavoz del palacio

Dificultad: Media

Nivel Recomendado: 24-26

Coste: ----

Premio: ----

Objetivo: Vence a Todos

Lugar: Palacio

Enemigos: 1 Caballero Mogu (Nivel 22), 1 Gladiador (Nivel 23), 1 Gladiador (Nivel 22), 1 Templario (Nivel 24), 1 Alquimista (Nivel 21)

CONSEJOS

Los 2 Gladiadores y el Templario podrán causarte problemas por sus tremendos ataques físicos. La mejor forma de prevenir dichos ataques es **utilizar ataques mágicos y físicos a distancia, mediante francotiradores o arqueros.** También pueden serte de gran ayuda los Combos.

De igual modo, será necesario tener disponible a un mago blanco o a un obispo con las habilidades "Cura +" y Lázaro. [32]

20ª (B) MISIÓN: LLEDNAR

Descripción: ---

Dificultad: Muy Baja

Nivel Recomendado: 24-26

Coste: ----

Premio: - 25000 guiles
 - Cueva Tubola

Objetivo: Sobrevive

Lugar: Dunas de Delia

Enemigos: 1 Bismatar (Nivel 26)

CONSEJOS

Al acabar la misión anterior, Babus te ayudará a salir de la habitación y te llevará ante el príncipe Mewt, aunque sea por interés propio.

Si tienes unas buenas botas podrás alejarte de Llednar

continuamente sin que pueda hacerte nada, ya que lo único que debes conseguir es **sobrevivir a sus ataques por un tiempo determinado.** [33] Y si se te ha metido en la cabeza eliminarlo "por tus... honores", ve sacándote la idea, porque es imposible.

Si no puedes colocarte lo suficientemente lejos de sus ataques porque no tengas botas, **deberás estar provisto de una buena cantidad de Pociones X** para resistir hasta que llegue el Don Cid. [34]

21ª MISIÓN: FILÓN ESCONDIDO

Descripción: Todo el mundo sabe que el mitrilo de la Cueva Tubola se agotó en la rebatiña. Pero, mi abuelo dice en su testamento...

Remite: Escobar, minero

Dificultad: Media

Nivel Recomendado: 26-28

Coste: ----

Premio: - 26200 guiles
 - Llanura de Deti

Objetivo: Vence a Todos

Lugar: Dunas de Delia

Enemigos: 1 Animista (Nivel 26), 1 Mago Azul (Nivel 25), 1 Monje Blanco (Nivel 26), 1 Caballero Mogu (Nivel 25), 1 Sabio (Nivel 26), 1 Malabarista (Nivel 24)

CONSEJOS

Como era de esperar, al llegar a la cueva te estarán aguardando varios enemigos. Pero no te acongojes,

porque este combate es muy simple. **Elimina al Monje blanco primero, para que no resucite a sus compañeros** y continúa con el resto. [35] La magia se deshará sin problemas de la gran mayoría de los enemigos, y si el Sabio se resiste utiliza habilidades físicas como el **Puño airoso del Monje blanco.** [36]

22ª MISIÓN: VALLE REAL

Descripción: Mewt y Remedí se han ido al Valle de ámbar. Antes de que te vayas allí, quiero que vengas a la Llanura de Deti.

Remite: Don Juez Cid

Dificultad: Alta

Nivel Recomendado: 28-30

Coste: ----

Premio: - 27000 guiles
 - Barranco Sienna

Objetivo: Vence a Todos

Lugar: Llanura de Deti
Enemigos: 1 Molbol Grande (Nivel 26), 1 Lilith (Nivel 26), 1 Electrodraco (Nivel 27), 1 Bengal (Nivel 26), 1 Trabalenguas (Nivel 25)

CONSEJOS

En este espacio arbolado te darás de bruces con un **elenco de animalillos muy peligrosos, ya que todos ellos disponen de ataques que pueden causar grandes daños** a uno o varios de tus personajes.

Los ataques más a tener en cuenta son el **electroplasma del Bengal**, que



provoca el estado Piedra; el aliento fétido del Molbol, que causará multitud de estados alterados; el ciclón de Lilith reducirá la vida de cualquiera a la mitad, y la muerte Nivel 5 del Trabalenguas matará instantáneamente a cualquiera de los personajes que tengan un nivel múltiplo de 5. **Elimina rápidamente al Trabalenguas e intenta eliminar a los demás sin acercarte demasiado**, utilizando ataques mágicos potentes. **Aplicando Prisa en tus personajes más fuertes**, podrás acercarte a ellos con menos riesgos. [37]

23ª MISIÓN: AMBAR

Descripción: Quiero que me encuentres un poco de ámbar en el barranco Sienna. El ámbar contiene el poder del sol, utilizado en las anti-leyes.
Remite: Don Juez Cid
Dificultad: Alta
Nivel Recomendado: 31-33
Coste: ----
Premio: - 28600 guiles
Objetivo: Vence al Jefe
Lugar: Barranco de Sienna
Enemigos: 1 Mago Rojo (Nivel 30), 1 Francotirador (Nivel 29), 1 Asesino (Nivel 28), 1 Chaman (Nivel 28), 1 Esgrimidor (Nivel 28), 1 Invocador (Nivel 28)

CONSEJOS

Ritz está dispuesta a combatir por no dejar este mundo, y no te lo va a

poner nada fácil. [38] Sus ataques son más poderosos que antes y su doble magia causará muchos daños en tus tropas. Recuerda que tan solo debes abatir a Ritz por lo que, en cuanto se ponga a tiro, acaba con ella lo más rápido posible para ganar la misión.

24ª (A) MISIÓN: VALLE REAL

Descripción: Gracias por esperarme, Marche. Podemos ir al Valle de ámbar cuando quieras. Dímelo en cuanto estés preparado.
Remite: Don Juez Cid
Dificultad: Alta
Nivel Recomendado: 32-34
Coste: ----
Premio: ----
Objetivo: Vence al Jefe
Lugar: Valle de ámbar
Enemigos: 1 Bismatar (Nivel 30), 1 Alquimista (Nivel 28), 1 Asesino (Nivel 29), 1 Ninja (Nivel 29), 1 Artillero (Nivel 27), 1 Ilusionista (Nivel 28)

CONSEJOS

En este combate, por fin, **podrás atacar a Llednar**, ya que tu amigo Cid le quitará la barrera que lo protege. [39] **Acósale utilizando tus mejores personajes en el cuerpo a cuerpo para acabar rápidamente con él, y ten cuidado con su poderoso golpe Omega.** También podrás utilizar ataques mágicos no elementales, ya que los elementales no tienen mucho poder sobre el enemigo. [40]

24ª (B) MISIÓN: REINA REMEDI

Descripción: ----
Dificultad: Alta
Nivel Recomendado: 34-36
Coste: ----
Premio: ----
Objetivo: Vence al Jefe
Lugar: Valle de ámbar
Enemigos: Reina de lucha (Nivel 32), Famfrit (Nivel 29), Adrammelech (Nivel 29)

CONSEJOS

Junto a la reina, volverás a encontrarte a dos de los Totemas, pero con un nivel superior, así que la cosa se pone algo más que difícil.

Utiliza ataques físicos y mágicos para acabar con Remedi, vigilando en todo momento el nivel de vida de nuestros personajes y curándolos en cuanto empiecen a peligrar. No olvidemos que **nuestros enemigos son realmente contundentes.** [41]

24ª (C) MISIÓN: LI-GRIM

Descripción: ----
Dificultad: Alta
Nivel Recomendado: 36-38
Coste: ----
Premio: ----
Objetivo: Vence al Jefe
Lugar: Valle de ámbar
Enemigos: Li-Grim (Nivel 36), 2 Mateus (Nivel 28)

CONSEJOS

¡Ya estás en el último combate del juego! El último que hace falta superar para ver el final de la historia, claro.

Este es un **combate realmente complicado si tus personajes no tienen el nivel adecuado** ya que, aparte de la increíble evasión de Li-Grim, la mujer, por decir algo, también tiene una extraordinaria fuerza, tanto en ataque como en defensa. [42]

Acórrálala con varios personajes con los que puedas hacer Combos para destruirla lo antes posible, y así evitar sus ataques y los de los Totemas que la acompañan.

Aparte de los personajes que la ataquen físicamente, es **indispensable tener un Mago Temporal, para usar prisa en tus tropas, y un Mago Blanco, que vele por la salud del grupo.** También puedes atacar con magia, aunque es menos eficaz que los ataques físicos.

¿Y FIN? ¿YA ESTÁ?

¡FELICIDADES! ¡YA HAS TERMINADO LA HISTORIA! Qué bien, sí, pero, acabadas las 24 Misiones que forman parte de la historia, y tras presenciar el final de la aventura, aún queda bastante por hacer. La partida se grabará automáticamente para que, a partir de ahora, puedas **continuar con todos los objetos que hayas acumulado, y el nivel conseguido, para completar las 300 misiones de las que hace gala este fantástico «Final Fantasy Tactics Advance».**



Descubre los secretos mejor guardados de esta aventura

GOLDEN SUN 2

CUARTA ENTREGA

- ▶▶ Completamos las listas de Djinn e Invocaciones.
- ▶▶ Conoce las ventajas de transferir los datos de GS1.
- ▶▶ Paso a paso desde el Faro de Júpiter hasta Loho.

ANTES DE EMPEZAR...

Vamos a completar la lista de Djinn, con los últimos ocho animalillos de «Golden Sun: La Edad Perdida», y también la de invocaciones, donde encontrarás las más poderosas de todo el juego.

LOCALIZACIÓN DE LOS DJINN

Completamos la lista de Djinn de esta segunda parte de Golden Sun. Algunos de ellos **están bien escondidos** pero, por suerte, nosotros te decimos dónde pillarlos. Los **necesitarás a todos para acceder al Templo de Anemos**, sumando los 28 de GS1.

- **37. Marte NUCLEO**, al este de Mitdir en combate aleatorio [1].
- **38. Júpiter CALMA**, en Loho, y es accesible tras derribar el muro de un cañonazo.
- **39. Venus MOHO**, está en Prox. Se ve fácilmente.
- **40. Mercurio GOTA**, se encuentra en el Faro de Marte.
- **41. Marte FUGA**, como Mercurio GOTA, está en el Faro de Marte.



■ **42. Júpiter MONZON**, en la Isla del Tesoro, podrás cogerlo sólo si dispones de la psinerugía Elevar.

■ **43. Mercurio SERAC**, búscalo en la Cueva de la Isla, cuando tengas la psinerugía Teletransporte.

■ **44. Venus CRISTAL**, se encuentra en la cueva de Yampi. Usa Cavar para encontrarlo [2].

- **Nota:** Si no transferiste datos de GS1, hay 4 Djinn que puedes pillar en otros tantos lugares. Búscalos cuando ya tengas Elevar en la Isla del Tesoro, la Roca del Magma y la isla sudoeste Atteka. El cuarto está en Prox. Los Djinn que te encuentres serán aleatorios, seleccionados de entre los 28 que tiene GS1.



PSINERGÍAS CLAVES PARA AVANZAR

■ **TELETRANSPORTE:** Disponible una vez te equipas el objeto Telelapislázuli, que encontrarás en el Faro de Marte. Con esta psinerugía podrás utilizar los símbolos como el que ves en la imagen [3] para llegar a sitios de otro modo inaccesibles. Es indispensable tenerla para completar el recorrido de las invocaciones y también pillar los Djinn que te faltan.

- **Nota:** Como verás, en esta entrega, el recorrido no llega hasta el faro de Marte. Será en la entrega final de la guía, en el próximo número de NA, cuando tengamos oportunidad de hacernos con esta última psinerugía del juego.



INVOCACIONES DE DIFERENTES DJINN

Pues aquí tienes las últimas y más poderosas invocaciones del juego. Sobre todo con las dos últimas, Caronte e Iris, que encontrarás en el Templo de Anemos, causarás estragos en

las hordas enemigas. Pero ya sabes que, para conseguirlas, hay que tener los 72 Djinn para poder entrar al Templo de Anemos. Por cierto, además son espectaculares a tope [4].

DESCRIPCIÓN	DJINN	PODER
Azul	4 Djinn Mercurio y 3 Djinn Venus	Un dragón de las profundidades. Necesaria lámpara de invocación. Está en la Isla del Tesoro, tras derrotar al Mago Estrella.
Catástrofe	5 Djinn Júpiter y 3 Djinn Marte.	La personificación de la destrucción. Necesaria lámpara de invocación. En la Cueva de la Isla, tras derrotar al Centinela.
Dédalo	4 Djinn Marte y 3 Djinn Venus.	Maestro Artesano de la antigüedad. Necesaria lámpara de invocación. La encontrarás en la Cueva de Yampi, después de acabar con Balrog.
Caronte	8 Djinn Venus y 4 Djinn Mercurio.	Barquero del río Estigio. Necesaria lámpara de invocación. Está en el interior del Templo de Anemos, nada más abrir la puerta de los 72 Djinns.
Iris	9 Djinn Marte y 2 Djinn Júpiter.	Diosa del arco iris, guía de las almas (no sólo es la invocación más poderosa, si no que además recupera PV al grupo). Necesaria lámpara de invocación. Se encuentra en el interior del Templo de Anemos, tras derrotar a Dulahan [5].



Hacia el Faro de Júpiter

La Aldea Chamán resulta un lugar de obligada visita antes de abordar el faro. Allí aprenderás Levitar, tras ganar a Moapa en la prueba final. Después, y tras la visita a Mitdir, debes dirigirte al Faro de Júpiter. Una vez superado, Hans, Mía, Iván y Garet se unirán al fin a tu grupo.

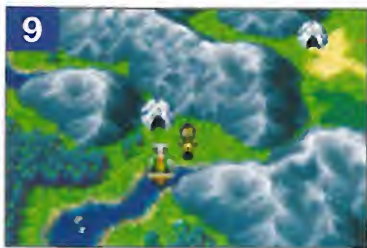
1 ISLA KALT

■ La isla Kalt es la pequeña isla helada situada justo enfrente del Límite Norte. Allí hay una casa con una pareja de ancianos, y afuera un Djinn. Para atraparle, ve deslizándote por el río helado y luego usa Enlazar en la cuerda [6]. El Djinn Mercurio GEL se unirá al grupo sin oponer ninguna resistencia. Por cierto que hay también una manzana en un árbol ¿cómo pillarla? Pues, cuando Hans y los demás personajes del primer Golden Sun ya estén en el grupo, vuelve por aquí y utiliza la psinergia Coger.



2 ASENTAMIENTO HESPERIA

■ Hesperia es la enorme isla al sudoeste. Se distingue fácilmente porque es la única que tiene gran un lago en medio. Por la zona más oeste de la isla, desembarcando en la playa, puedes ver el Asentamiento Hesperia. Allí te hablan de la Aldea Chamán, de un río y una cueva para llegar [7], y también hay un Djinn.



Cueva de Aldea Chamán

Para llegar a esta cueva situada en Hesperia, hay que ir navegando entre los ríos. La forma más rápida de llegar (o quizás la única forma de llegar) es entrar por el río del sur hacia el lago y desembarcar arriba, junto a la cueva ya visible [9]. Por cierto que, por el mundo exterior, caminando por la zona norte —más o menos hacia el noroeste de la Aldea Chamán—, podrás encontrar, en combate aleatorio, al Djinn Venus PETRA.

Una vez dentro de la cueva, usa torbellino en los arbustos de la izquierda y avanza hasta la siguiente pantalla. Hay un Djinn, es Mercurio

RIZO, pero ahora no puedes pillarlo. Cuando tengas la psinergia Elevar, vuelve aquí y entonces podrás cogerlo. Sigue adelante y empuja el pilar de piedra para seguir avanzando y salir de la cueva a la Aldea Chamán [10].

3 ALDEA CHAMÁN

■ En este poblado la gente no te habla, pero puedes usar Leer Mente para saber lo que piensan. Aunque, como verás, no parecen tener un buen concepto de Félix y los demás. Ve a la casa que está al lado de un cofre con Espiriguantes (para llegar, usa Planta en la zona oeste del pueblo) y, cuando intentes entrar, saldrá Moapa, el líder

chamán del pueblo, con otros dos hombres de muy malos modos. Habla con él y entrégale el Bastón Chamán, si ése que hasta ahora no parecía haber servido de mucho, y que ni siquiera podías tirar ni vender. Cuando se lo enseñes, te hablará del Jade Elevador, pero hay que superar una prueba para obtenerlo. Se trata de La Prueba Final [11] Ve al norte del pueblo para ponerte con el tema.

■ Una vez allí, utiliza Torbellino en la roca para quitar la arena, y tendrá lugar una charla con Moapa. Luego síguete y te explicará la prueba final. Se trata de atravesar pantallas llenas de

■ Utiliza la psinergia Planta en el brote que hay cerca de la cueva y, arriba, mueve la caja para tirarla por la parte izquierda. Una vez hecho esto, vuelve a empujar la caja para que caiga aún más abajo y finalmente muévela a la derecha desde la valla. Así podrás llegar al Djinn y a la cueva. El Djinn es Marte YESCA, y se une sin luchar. En la cueva hay un cofre con 166 monedas [8].

Hacia el Faro de Júpiter (continuación)

trampas, abrir hasta cuatro puertas por medio de un curioso método, que consiste en meter objetos en los cofres y llegar arriba para luchar, mientras corres para ganar al adversario. Es una carrera por llegar a la cima.[12]

- **Nota:** Los objetos dejados en los cofres azules se recuperan una vez ganes la pelea arriba, en la cima o, simplemente, te rindas. Por otra parte, no importa llegar en segundo lugar, ya que peleas igual.

■ **Hay dos caminos, y el de la izquierda resulta ser más sencillo.** Si Moapa te ganase al atravesar una pantalla, deberás colocar dos objetos en lugar de uno para avanzar. Ten en cuenta esto porque luego, en la cima, hay una pelea y no te conviene llegar desprotegido. De todas formas, a poco que te des prisa, es difícil que Moapa te tome la delantera.

■ **Elijas el camino que elijas, una vez vez llegues arriba tienes que combatir contra el líder chamán,** que peleará acompañado de dos soldados. Para saber el recorrido de cada camino con detalle, mira el recuadro de la derecha, "La Prueba Final".

■ **Sus ataques físicos son muy poderosos, y Moapa tiene entre 3000 y 3400 PV.** Con que llegues en nivel 32, vale para ganar esta pelea, y puede haber más de una estrategia para ganarla. Nosotros te proponemos casi que la misma estrategia de batallas como la de Poseidón. Ahora quizás es un poco arriesgada pero, bien hecha, resulta rápida y efectiva, y sólo requiere de algo tan sencillo como lo que has venido haciendo hasta ahora: **preparar a todos los Djinn antes de la pelea.** De esta forma, empieza la pelea para abrasar a Moapa con las invocaciones más fuertes (que le quiten por lo menos del orden de 450/500 PV en cada ataque). Para el segundo turno emplea, con alguno de los personajes, magias de curación o de resucitar si es necesario, mientras con los otros tres del equipo sigues invocando [13]. En tres o cuatro turnos, tanto Moapa como sus colegas deberían haber caído. **El Jade Elevador es la recompensa,** y equipado te permite usar la psinerгия Levitar.

■ **Una vez lo derrotas, aparecerás automáticamente en el pueblo.** Ahora los habitantes ya son amables y todos te hablan. Y además abren las puertas de sus casas. Así que, ahora es el momento de pillar el Djinn que hay por esta zona. Entra en la casa al este del pueblo para poder ir hasta el pilar de piedra que hay en la pantalla del Djinn. Muévelo para que haga las veces de

plataforma y da un rodeo por la casa de Moapa, usando Enlazar, para pillar al bicho. **No hay que luchar y el Djinn es Júpiter AROMA [14].**

4 LA ENSENADA DE ATTEKA Y MITDIR

■ **La Ensenada de Atteka está en la gran isla al sur de Hesperia.** Para llegar, tienes que ir navegando por el río al este de la isla, el que está situado entre dos playas [15] hasta dicha ensenada, que permanece protegida del mar abierto por las rocas. Por eso, sólo yendo por el río podrás llegar.

■ **Una vez en Mitdir, ve a la derecha del pueblo según entras, y verás un sospechoso montón de arbustos.** Cava en el claro del centro para encontrar el Djinn Venus SAL, que se une sin luchar. Al este de Mitdir están construyendo el ala que falta para el barco [16] y allí está el Templo de Anemos, al que podrás acceder una vez tengas todos los Djinn.

■ **Te habrás dado cuenta de que, en Mitdir, existen varios minijuegos con los que ganar dinero u objetos [17].** Hay un minijuego de tragaperras, donde se emplean los tickets de juego que hasta este momento no parecían servirte de nada. También en los dos minijuegos de dados te puedes forrar ganando pasta. Vamos a ver cómo funciona cada juego:

Máquina tragaperras [18]:

Necesarios tickets de juego. Cada personaje puede llevar un máximo de 30, y lo obtienes como regalo al comprar en las tiendas, o incluso también lo puedes encontrar a la venta en la tienda de objetos de Mitdir, por 50 monedas. En cada apuesta puedes poner en juego hasta 4 tickets de una sola vez, aunque ya con uno puedes jugar. El número de tickets apostados tiene relación con las líneas de premio.

- Si apuestas 1 ticket, sólo tendrás la opción de ganar en la línea central.
- Si apuestas 2, serán la línea central y también las de arriba y abajo.
- Si apuestas 3, todas las líneas en horizontal.
- Y si apuestas 4, todas las líneas, incluso en diagonal.

La máquina tragaperras tiene 5 líneas de premio, y puedes tirar otras tantas veces de la palanca. Cuando tiras de la palanca, comienzan a girar los rodillos; se paran solos en unos segundos, pero también puedes acelerar el proceso e incluso ir calculando tú mismo el icono que te interesa con el botón R. Si en una tirada te interesa parar uno de los rodillos, debes pulsar el botón de abajo (nos referimos a los botones grandes con una estrella que aparecen en pantalla, debajo de cada rodillo). Y esto

La Prueba Final

LAS CUATRO PANTALLAS DEL CAMINO DE LA IZQUIERDA



Tan sencillo como utilizar Arena para subir la pequeña cascada, y usar Torbellino para quitar los arbustos de la derecha y continuar. El cofre de esta habitación contiene Poción.



Usa Estallar en el poste de la derecha para avanzar. En los tres cofres de aquí encontrarás Avellana, Poción y Frasco (para alcanzar uno de ellos debes usar estallar también en el otro poste).



Utiliza Aplastar en las dos estacas que hay levantadas, para hundirlas y poner sobre ellas dos de las columnas de piedra que hay aquí. De esta forma podrás cruzar sin que las otras estacas se hundan. Además, utiliza Torbellino para quitar los arbustos de la otra columna y ponerla en el centro, así de camino podrás alcanzar el cofre (ponlo todo tal como muestra la imagen).



Mueve las dos columnas de piedra una casilla abajo, y luego la antorcha de la izquierda para descongelar el pilar de hielo. Entonces, salta sobre el charco que se forma y utiliza Congelación para volver a levantar el bloque de hielo (si derretes el otro bloque de hielo, el de la derecha, puedes alcanzar el cofre, con Frasco en su interior). Así podrás llegar al fin hasta la cima.

LAS CUATRO PANTALLAS DEL CAMINO DE LA DERECHA



Empuja el tronco que tienes de frente y así podrás pasar. Luego haz lo mismo con el tronco de la izquierda, para tirarlo al agua y llegar hasta el cofre. Finalmente, mueve la columna para que no estorbe y coloca el tronco que queda también en el agua.



Pon las columnas en forma de U, como ves en la imagen, para seguir avanzando. También, si pillas el cofre, encontrarás de nuevo un Frasco.



Si quieres coger el cofre, pon todas las columnas en la parte inferior. Pero lo que debes hacer para continuar es poner todas las columnas en la parte de arriba, a la altura de la columna que tiene maleza y que no hace falta que muevas.



Pon la columna entre las rocas, de forma que quede alineada con los dos chorros de agua, y así puedas avanzar saltando. El cofre guarda Poción.

es todo, el resto es tener suerte. Estos son algunos de los premios que puedes ganar, aunque hay muchas combinaciones posibles:

- 3 lunas y 2 corazones = Avellana
- 4 lunas y corazón = Frasco
- 3 lunas y 2 estrellas = Elixir
- 4 botas y 1 luna = Botas veloces (Aumentan defensa y agilidad)
- 3 lunas y 2 botas = Hiperbotas (Aumentan defensa y golpe crítico)

Dados de la Supersuerte [19]:

Se trata de tirar cuatro dados sobre el tapete. Aquí se apuesta dinero, 310 monedas por cada tirada, y en nuestra opinión es la mejor forma de forrarse. Las reglas del juego son que, primero, para ganar como poco lo apostado, hay que sacar una pareja. A partir de ahí puedes elegir si cobras o sigues apostando. Si optas por lo segundo, deberás adivinar si en la siguiente tirada sacarás mayor o menor número que en la anterior tirada, pulsando la opción que creas antes de volver a tirar.

Por ejemplo, empiezas y sacas una pareja, y un total de 18 sumando los cuatro dados. Vas a tener la opción de "Doblar" o "Cobrar". Eliges "Doblar" y la apuesta se pone en 620 monedas, entonces debes elegir si en la segunda tirada vas a sacar un número menor de 18. Por cierto que si sacas el mismo número, pierdes.

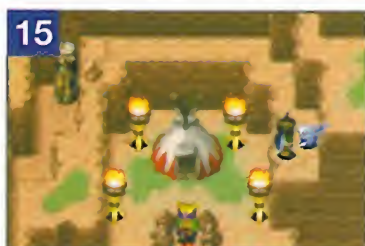
Puedes sacar pareja, trío, dobles parejas o todos iguales. A mayor coincidencia más sube la apuesta, y tienes un máximo de 5 oportunidades para doblar lo apostado.

Dados de la suerte [20]:

Tienes que tirar dos dados a la vez, uno con cada mano. Puedes subir o bajar las manos antes de tirar, y esto influye en el resultado. Nosotros hemos visto que con las manos arriba del todo (y al menos en los momentos que hemos jugado) hay mayor probabilidad de sacar un perfecto. Sobre el tapete hay números del 1 al 6. Si, por ejemplo, tiras los dados y ambos caen en la línea del 4 ya tienes mínimo una pareja. Si uno de los dados sale también con 4 pues sacas un trío, y si ambos terminan de rodar con la misma puntuación en una misma línea, es un juego perfecto y te ganas por lo menos del orden de 1550 monedas. Si además haces coincidir esto con los números del "Bonus por Perfecto" -que sale en la esquina y cambia en cada tirada- puedes triplicar o incluso quintuplicar el dinero ganado.

5 FARO DE JÚPITER (AL NOROESTE DE MITDIR)

■ Lo primero es entrar en el faro y salir por la parte izquierda (ya que la puerta de enfrente está bloqueada y hay que dar un rodeo), hasta el agujero que hay fuera, donde debes usar Baguio [21]. Si antes de usar Baguio sobre dicho agujero lo haces sobre los arbustos que hay por la derecha, encontrarás una Menta.



■ Ya en la cueva de abajo, si usas Baguio en los arbustos, hay una Planta Agresiva, que te dará otra Menta cuando la derrotas. Debes ir por la derecha, donde hay una zona de Levitar. Utiliza esta psinergia, que tendrás que usar un buen puñado de veces más en este faro. Arriba, mueve la columna hasta el interruptor para abrir las dos puertas. Sí, es por eso que tenías que dar ese rodeo desde el principio para seguir avanzando [22].

■ Cuando veas esa especie de pozo con un haz de luz vertical que va hacia arriba, entra por la puerta izquierda, para avanzar hasta el piso superior. Allí, haz rodar las columnas. Primero la de arriba, luego la de la izquierda, para después completar el "puzzle" moviendo las dos que quedan [23]. Por cierto que, moviendo la columna vertical hacia la derecha es como se alcanza el cofre, que tiene Túnica Furias. Si, más adelante, usas Baguio en el punto entre las dos estatuas, te topará con una puerta roja. Y para abrirla antes necesitas la llave, así que, ¡a por ella!

■ Dicha llave está arriba, algo más adelante, pero de momento resulta inalcanzable, así que ve hasta la cima del faro y continúa por el otro lado, hasta que llegues donde un mensaje que dice "Portador de la estrella..."



¡Muestra el poder de Anemos! [24]. ¿Y cuál es ese "poder"? La psinergia Levitar. Úsala frente a esa especie de altar con un agujero en el centro, y así activarás los puntos violetas donde usar Levitar, que hasta ahora habías visto desactivados en diversas zonas del faro. Ahora los bloques grises pueden flotar, y te sirven de plataformas.

■ Ahora puedes pillar la Llave Roja en la habitación contigua, usando Levitar [25]. Mueve también el bloque central para que flote y puedas usarlo de plataforma. Luego, para volver, ve fuera y coloca el bloque sobre el puente, pisa el interruptor y el bloque caerá al vacío. Así, dando este rodeo, podrás volver a la puerta roja.

Zona oeste

■ Abierta la Puerta Roja, tienes acceso a la zona oeste del faro. Primero hay que evitar los torbellinos que escupe una cara de piedra cada vez que te pones frente a ella. En esta zona hay una Llave Azul, a la que, desde donde estamos, no podemos acceder. Pero esto se arregla: en una pantalla más arriba, llena de baldosas rompibles, ve por la izquierda y usa Levitar para ir hasta la columna, que debes mover hasta ponerla encima del interruptor. Luego ve hasta el otro punto de levitar, siempre caminando por las baldosas claras, y usa esta



psinergia para poder pasar. Además, si te tiras por la baldosa que está más separada de las otras, puedes llegar hasta la imprescindible Llave Azul [26].

■ Después de pillarla, sube hasta la cima de esta zona oeste, y allí empuja el bloque hasta el hueco, junto a la estatua del arquero [27]. Este lanzará una flecha y una de las dos estatuas que sujetan esa "semi-esfera" de la cima del faro, se elevará. Resulta obvio que ahora debes ir hasta la zona este, a la que se accede abriendo la puerta azul, y hacer que la otra estatua también lance una flecha.

■ Vuelve entonces hasta la pantalla donde hallaste Túnica Furias, y de ahí al piso inferior para mover el bloque de la derecha del todo, y así hacerlo levitar. Después, empuja un bloque con una raya vertical hasta el hueco, para que fluya la "corriente" de Levitar hasta el punto que aún permanece apagado [28].

■ Pero, una cosilla antes de avanzar por ahí: usa Baguio para ir al piso de arriba y empuja al hueco ese bloque que parece un pararrayos [29]. Esto activará el flujo en los conductos de levitación, así que regresa hasta la pantalla donde está el haz de luz y levita hasta él, para que te suba arriba del todo, hacia la puerta azul.

Hacia el Faro de Júpiter (continuación)

Zona este

■ **Utiliza Levitar ya fuera, y la estatua escupirá un torbellino que te llevará hasta la zona este del faro.** En la primera pantalla con puzzle de esta zona, usa Levitar, y empuja el bloque al hueco del centro. Entonces, levita de nuevo hasta el otro bloque y ponlo en el hueco de abajo [30].

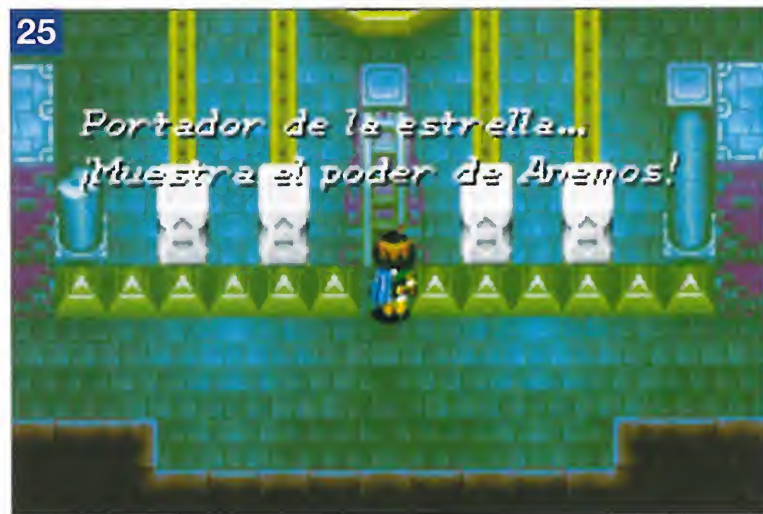
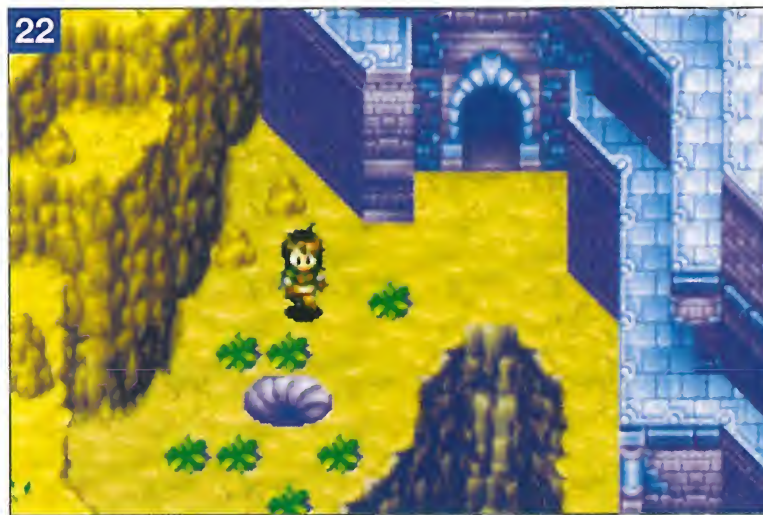
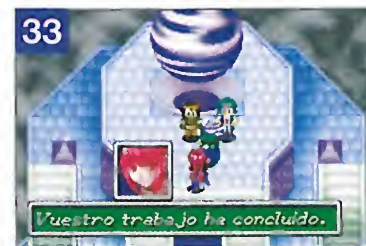
- **Nota:** para pillar el Djinn de esta pantalla, coloca el bloque con la raya horizontal en el hueco del medio de la pantalla, y el que hace esquina, en la esquina inferior. Así podrás llegar al Djinn levitando. Por cierto, es el Djinn Júpiter **ESPIRAL**.

■ **Arriba hay una zona llena de puntos para Levitar.** Simplemente, lo que tienes que hacer es usar Levitar y esquivar los torbellinos [31]. Por la izquierda hay un cofre con Espada Faetón dentro, y por la derecha, el camino "güeno".

■ **Ya en la cima, haz lo mismo que hiciste en la parte oeste con el arquero, y así llegará la flecha hasta la otra estatua en la cima del faro, que sujeta esa semi-esfera de piedra.** Ahora, ve hasta la cima para encender el faro, y de camino tendrás lugar el encuentro con Hans y los demás, en una situación un tanto comprometida. Tras una serie de charlas y demás, y un encuentro con Alex que cura a todo tu equipo, Félix va con Piers a la cima para encender al fin este faro. Arriba esperan Agatio y Karst, y entonces tiene lugar el peleón contra este par de malos [32].

■ **Si llegas con un nivel 34 como mínimo, será suficiente para ganar esta pelea.** El colega Karst tiene unos 3000 PV, y entre sus ataques destacan Fiesta Djinn, que agota a un Djinn de cada personaje en tu grupo, Muerte Súbita (un ataque físico), SuperNova, Deflagración y AuraCura. Este tipo es más débil a los ataques físicos. Agatio, sin embargo, es menos resistente a ataques mágicos, tiene algo más de 4000 PV y goza además de magias muy poderosas como Meteoro, Llama Rotor, Debilitar, Chorrodragón (por cierto, que este ataque lo puedes tener tú con la Masamune) o Jaula. Tras un par de turnos vendrá Nadia, y luego Sole, para que el grupo esté completo [33].

Ateniéndote a lo que te acabamos de comentar, lo tuyo es centrar tus ataques físicos en Karst, intentando lanzarle también alguna magia que le baje la defensa. Una vez quede sólo Agatio, la pelea será más llevadera, y tendrás que atacarle con magias e invocaciones. Ganarás 5813 puntos de experiencia por ganarles, y recibirás una Materia Oscura que se puede forjar en Yalam [34].



Hacia la última roca elemental

Parece que ya sólo queda el Faro de Marte por encender, pero aún hay cosas por hacer antes de llegar hasta dicho faro. Lo primero, comprobar la mejora del barco Lemurio, que ahora puede volar. Luego te espera la Roca del Magma, aunque no está de más que revisites algunos sitios como la Aldea Chamán.

NUEVOS COMPAÑEROS EN MITDIR

■ **Vuelve a Mitdir para encontrarte con Hans y los otros.** Tras la extensa e interesante charla, todo el grupo está unido. Ahora está formado por Félix, Nadia, Sole, Piers, Hans, Gareth, Mia e Iván. Si no has transferido datos de GS1, los encontrarás en el mismo nivel y sin la psinergia Fuerza, Ocultación y Paralizar, y por tanto te faltarán algunas habilidades para conseguir objetos importantes en el juego. Sin embargo, tampoco es imprescindible. Con los 8 en el grupo, y por tanto con sus psinergias, utiliza Fuerza (que como hemos dicho la tendrás si has metido los datos del GS1) en el tronco del hueco cortado, detrás de la posada, para hacer salir al Djinn Marte BRILLO [35].

Cueva de Angara

Esta cueva se encuentra al este de la Isla Kalt. Busca una playa por ese lado, y verás al norte la cueva. Dentro, mueve el primer bloque que ves con Desplazar, y luego el otro para ponerlo encima. Así puedes alcanzar la lápida de invocación de Flaurós [36].

1 UN BARCO ALADO

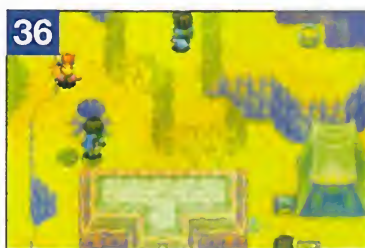
■ **El barco ahora tiene alas, y con el botón B puedes realizar un vuelo rasante que te permite pasar por encima de ciertas rocas en el mar, y también volar tierra adentro.** Aunque debes saber que consume puntos de psinergia (PP). Antes de zarpar, te entregan un cofre con Orihalcon (sólo con datos transferidos de GS1), que podrás forjar en Yalam para conseguir la espada Excalibur. También, y ya que por fin tienes Elevar, úsalo en la roca de la ensenada (en la pantalla anterior a la del barco), y utiliza Baguio sobre el arbusto para descubrir al Djinn Venus GEO.

Caverna de Atteka

Esta al suroeste del continente ¿Cómo llegar? Ahora que tu barco puede volar, simplemente toma el río por el que fuiste de camino a la ensenada, pero en lugar de ir hacia allí, dirígete hacia el sur. Luego vuela rodeando la montaña junto a la cueva y finalmente baja del barco para entrar. Dentro de esta cueva hay una lápida de invocación. Usa Secar de Piers para quitar el agua, y baja a por la lápida de Coatlicue [37].

2 DE VUELTA A LA ALDEA CHAMÁN

■ **En la Cueva de Aldea Chamán hay un encuentro con tres personajes,** siempre que hayas transferido los datos de GS1: Azart, Navampa y



Satrag, eliminados por Hans en las rondas del Coloso. Tienes que pelear, pero es muy fácil. Simplemente dales caña con unos cuantos ataques físicos, y al final recibirás 1250 de exp. y una camisa dorada de regalo.

■ **Ya en el pueblo, ve hasta donde estaba La Prueba Final, por la parte izquierda.** Arriba, usa Levitar para entrar en la cueva, y dentro, Elevar. Llegarás así a una pantalla con tres estanques, un cofre y un esquivo Djinn Júpiter volando por ahí. Pues bien, usa Revelar en los estanques para ver las plataformas ocultas y así poder golpear al Djinn, para que caiga al suelo. Es Júpiter GRITO. Por cierto, en el cofre hay Elixir.

3 ROCA DEL MAGMA

■ **Usa Elevar en la roca del principio, y así podrás acceder a la mazmorra de la Roca del Magma.** Lo primero es subir por las escaleras de la pared exterior (ya que si entras por la puerta principal no ibas a poder avanzar), y utiliza Estallar en la cara que hay a la derecha, para que escupa una llama y destruya el poste de enfrente. A partir de ahora, recuerda utilizar la psinergia Estallar en esas caras, para provocar diversos efectos como escupir fuego o impulsar plataformas que te permitan avanzar [38].



■ **Ya en la cima, empuja el bloque de piedra a la derecha, y ve saltando sobre los dos postes rompibles.** Cuando saltas una vez sobre ellos, se resquebrajan y, al segundo salto, se rompen. Por eso, debes ir saltando hasta el pilar de piedra, y luego volver a saltar sobre el poste, para que se derrumbe y puedas alcanzar la cara [39]. Entonces usa Estallar en la misma y avanza a la pantalla de la derecha. Si das ahora un pequeño rodeo descendiendo y a la izquierda, podrás pillar una Cola de Salamandra del cofre que hay allí.

■ **En el interior de la mazmorra, usa Estallar para hacer llegar el fuego hasta la gran cara, que llenará de lava la estancia.** Cuando llegues a esta misma pantalla pero por el lado izquierdo, pulsa el interruptor para levantar la presa, y hacer que todo se vacíe de lava. Como comprobarás, hay que realizar esta acción varias veces en tu descenso hacia el corazón de la Roca del Magma, es decir, llenar de lava una estancia y luego, una vez hayas avanzado, usar las presas para eliminar dicha lava.

■ **En el piso inferior, investiga por abajo para encontrar al Djinn Marte FURIA** en una esquina, con el que deberás luchar. En la pantalla contigua,



mueve una columna para poder salir cuando todo esté lleno de lava [40]. Las plataformas blancas solo se moverán una vez todo esté inundado. Y no dejes de pillar los cofres con Cola de Salamandra y Corazón de Golem, éste junto a una presa.

■ **Ya en la entrada principal de la mazmorra, que como viste al principio estaba bloqueada, ve a la siguiente pantalla y comenzarán a salir rocas de la lava y llamas, y una roca volcánica "sospechosa" a la que ahora no puedes llegar. Pero sí que puedes ir, por fin, hasta la pantalla con la lápida.** Así Nadia aprenderá la psinergia Prender. Y mientras sales de aquí ya tienes la primera ocasión de probarlo. Como ves, junto a la columna hay una llama; pues bien, enciende tú la otra baldosa usando Prender desde la parte izquierda de la llama, para empujar el fuego al otro lado. Así la columna se hundirá y podrás continuar.

■ **Finalmente, en la zona donde hubo esa explosión de rocas y fuego, enciende las dos baldosas junto a la columna y se abrirá una puerta oculta.** Ahora ya sí puedes investigar la roca volcánica y extraer de ella una Bola de Magma, que te va a resultar imprescindible en Loho, como verás en la siguiente entrega.



¡Sorpresa! Esta BATALLA aún no se ha terminado. Queda lo mejor.

REBEL STRIKE

ENTREGA EXTRA

- Todas las claves para arrasar en las misiones secretas.
- Hazte con todas las medallas de oro.
- ¡Y por fin, di adiós definitivamente al Imperio!

LAS MISIONES SECRETAS

MISIÓN 1: HUIDA DE LA E.M (10 puntos)

Disfrazado como guardia de asalto imperial, encuentra y rescata a la princesa Leia. Escapa de la Estrella de la Muerte con el Halcón Milenario.

OBJETIVO:
Accede al elevador de seguridad.

Para cumplir este objetivo no tienes que disparar a nadie. Sigue la cuña naranja y ve hasta el ascensor.

OBJETIVO:
Derrota a los enemigos del centro de prisioneros.

Ahora sí, ahora dispara a todos los imperiales. Cuando los elimines, la cuña naranja te indicará el destino.

OBJETIVO:
Localiza a la princesa Leia.

Camina y dispara por el pasillo que hay detrás de la sala principal del centro de prisioneros. Cuando pasas cerca de las puertas de las celdas aparece el símbolo del stick C. La tercera vez que aparezca estarás al lado de la celda de Leia. Abre y entra a por ella.

OBJETIVO:
Escapa del bloque prisión.
Después de rescatar a Leia, corre por

el pasillo hasta el símbolo rebelde [1] y dispara a la puerta junto a la que está. Nada más.

OBJETIVO:
Encuentra el Halcón y escapa.

Sigue la cuña naranja y llegarás al famoso foso en el Luke hace de tarzán para salvar a Leia. Ahora verás que por las tres puertas de acceso aparecen soldados imperiales. Pues cuando te cargues a diez de ellos aparecerá el símbolo del stick C. Púlsalo y usa el rifle con el gancho donde te indique la mira. Después, continúa hasta que encuentres el Halcón, elimina a todos los imperiales y avanza hasta el símbolo rebelde que aparecerá. La misión ha terminado.

Consejos para el oro.
Aquí lo difícil es conseguir el número de enemigos, así que nada más empezar tienes que ponerte a disparar. Con esto conseguirás que junto al ascensor aparezcan unos cuantos enemigos extras que serán vitales para conseguir la medalla.

MISIÓN 2: HUIDA DE HOTH (20 puntos)

Las fuerzas de Darth Vader han abierto una brecha en la base rebelde de Hoth. Escapa con la princesa Leia.

OBJETIVO:
Escorta a la princesa Leia hasta su nave de mando.

Otra misión de tierra en la que tienes que seguir la cuña naranja y disparar, pero esta vez con Hans Solo. Cuando llegues a un pasillo con un cañón láser, úsalo para eliminar imperiales. Después sigue avanzando hasta que veas una animación.

OBJETIVO:
Alcanza el Halcón Milenario.

Sigue avanzando y cuanto te toque saltar con Hans procura no caerte. Después simplemente continúa por el único camino posible.

OBJETIVO:
Defiende el Halcón Milenario.
Este objetivo es fácil y divertido. Solo tienes que disparar con el cañón láser del Halcón Milenario y evitar que los imperiales entren en la nave o la misión terminará.

OBJETIVO:
Inutiliza el Destructor Estelar y escapa a toda máquina.

Tienes que destruir la bola que hay encima del destructor [2], luego el escudo que tiene en la panza y finalmente el puente de mando (donde está la ventanita blanca). Si no te aclaras, usa el ordenador de tiro y dispara a las zonas amarillas.

Consejos para el oro.
Como casi siempre, hay que tener precisión, rapidez y no morir nunca. Un consejo, cuando veas un cañón láser no te pares a usarlo, y cárgate a los imperiales con la pistola. Ganarás segundos preciosos.

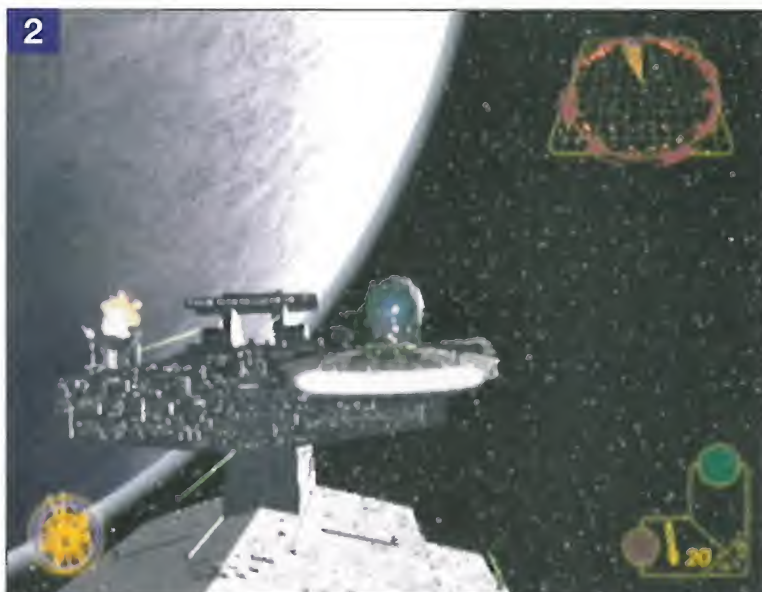
MISIÓN 3: ESCAPA DE BESPIN (20 puntos)

Hans Solo ha sido congelado y le llevan a la nave de Boba Fett. Evita que Boba Fett deje la ciudad de las nubes y entregue a Solo.

OBJETIVO:
Intercepta a Boba Fett antes de que abandone la ciudad.

Nada más empezar verás un símbolo rebelde junto a una puerta. Ponte encima de él y usa la cruceta del panel de control para decirle a R2 que abra la puerta. Ahora persigue a Boba Fett por los pasillos, no pierdas a R2 y llámalo para abrir la siguiente puerta.

OBJETIVO:
Escapa en el Halcón Milenario.
Procura no perderte. Para eso sigue la cuña naranja, no subas por las escaleras y encontrarás la siguiente puerta que tiene que abrir R2. Al fondo verás el Halcón Milenario [3].



❑ OBJETIVO: Elimina las patrullas de TIE.

Pues eso, aunque te parezca que hay muchos, los tendrás que destruir a todos. Usa el stick C para disparar a los TIE que se pongan a cola.

❑ OBJETIVO: Encuentra y rescata a Luke

Cuando elimines a todos los TIE verás un símbolo rebelde al que te tienes que dirigir para salvar a Luke.

❑ OBJETIVO: Huye hacia el punto de escape.

Pulsa el botón R para acelerar.

❗ Consejos para el oro.

Si consigues la mejora de los misiles de impacto guiados, también dispondrás de ella en el Halcón Milenario. El oro está chupado.

MISIÓN 4: ATAQUE CONTRA EL EJECUTOR (30 puntos)

Pilota un caza Ala-A contra la nave insignia de la flota imperial, el Súper Destructor Estelar Ejecutor.

❑ OBJETIVO: Destruye los cañones de iones que amenazan al Calamari.

Cada uno de los tres destructores que amenazan al Calamari tiene ocho

cañones de iones, pero en principio solo tienes que destruir los cuatro que miran hacia él. Si usas la vista de cabina, podrás destruir los de cada destructor de una sola pasada [4].

❑ OBJETIVO: Destruye la cubierta de mando del Ejecutor.

Vuela bajo y usa los misiles guiados del Ala-A para acumular enemigos destruidos. Sigue la cuña naranja del radar y verás la cubierta de mando. Lánzate a toda velocidad, usa la vista de cabina para afinar la puntería y no pares de disparar [5].

❗ Consejos para el oro.

Para ganar un poco de tiempo puedes dejar que pase toda la animación del principio. Así, el primer destructor estará un poco más cerca y ganarás tiempo. En la primera parte de la misión, debes procurar derribar todos los TIE que puedas y destruir algún cañón de iones más de los estrictamente necesarios.

MISIÓN 5: RESISTENCIA REBELDE (30 puntos)

Lucha contra las oleadas de enemigos.

❑ OBJETIVO: Destruye a todos los imperiales.

Corre, salta, dispara y recoge los tanques de bacta para recuperar salud. Cada diez oleadas, vida extra [6].

REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS EN LAS MISIONES SECRETAS

DATOS	BRONCE	PLATA	ORO
▼ MISIÓN HUIDA DE LA E.M			
• Tiempo utilizado	4:20	3:40	3:20
• Enemigos destruidos	25	48	55
• Eficacia puntería	19%	33%	45%
• Aliados perdidos	0	0	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	92%	98%	100%
▼ HUIDA DE HOTH			
• Tiempo utilizado	7:00	6:20	5:19
• Enemigos destruidos	49	56	69
• Eficacia puntería	18%	25%	30%
• Aliados perdidos	0	0	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	85%	95%	100%
▼ ESCAPA DE BESPIN			
• Tiempo utilizado	8:00	6:45	5:45
• Enemigos destruidos	38	45	48
• Eficacia puntería	4%	6%	8%
• Aliados perdidos	0	0	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	90%	98%	100%
▼ ATAQUE CONTRA EL EJECUTOR			
• Tiempo utilizado	6:20	5:30	4:50
• Enemigos destruidos	33	46	55
• Eficacia puntería	19%	24%	35%
• Aliados perdidos	2	1	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	88%	95%	100%
▼ RESISTENCIA REBELDE			
• Tiempo utilizado	30:00	30:00	30:00
• Enemigos destruidos	100	200	390
• Eficacia puntería	10%	20%	30%
• Oleadas completadas	12	23	45
• Vidas perdidas	7	7	7
• Eficacia ordenador	80%	90%	100%



LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

1080° AVALANCHE

Para entrar en el modo desafío simplemente entra en el menú de opciones e introduce los siguientes códigos:

- **JAS3IKRR:** deja disponible el modo desafío en nivel fácil.
- **2A4NIKF:** abre el modo desafío en nivel medio.
- **EATFIKRM:** abre el modo desafío en nivel difícil.
- **9AVVIKNY:** desbloquea el modo desafío en extremo.



BEYOND GOOD & EVIL Desbloquear mini-juego de "Mármol":

Recoge 88 perlas o más para desbloquear este mini-juego.



BUSCANDO A NEMO

Seleccionar nivel: Presiona Y(3), B(2), X, B, Y, X, B, Y, B, Y, B, Y, X, Y(2) en la pantalla de título, luego empieza una nueva partida o carga una partida grabada y, al pausar el juego, tendrás acceso a una nueva opción para seleccionar el nivel que quieras.

Invencibilidad: Presiona Y, B(2), X(3), Y(2), B(3), X(4), B, Y, X(3), B, X, Y, X(2), B, X(2), Y, X, B, X(3), Y en la pantalla de título. Luego carga una partida o empieza una nueva. La invencibilidad no está activada al empezar la partida, tendrás que ir a la opción de cheats en la pantalla de pausa, una vez estés jugando.

Créditos: Presiona Y, B, X, Y(2), B, X, Y, B, X, Y, B(2), X, Y, B, X, Y, B, X(2), Y, B, X en la pantalla de título. Ahora empieza una partida cargada o nueva, pausa el juego y entra en la opción de cheats para ver los créditos.

Nivel secreto: presiona Y, B, X(2), B, Y(2), B, X(2), B, Y(2), X, B, Y, B, X(2), B, Y, en la pantalla de título, empieza una partida nueva o cargada. En la opción de cheats del menú de pausa del juego, activa el nivel secreto.

Solución del rompecabezas:

Para solucionar el rompecabezas de las tuberías, simplemente, al entrar en la habitación del puzzle, mira hacia la pared que hay justo detrás de ti y hallarás la solución. Ahora solo tienes que conseguirlo.



BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

Cómo desbloquear todos los personajes:

- **Rolly.** Completa la misión cuatro de "Pirate Island" para desbloquear a Rolly.
- **Chick.** Completa la misión cuatro de "Dino Mountain" para desbloquear a Chick.
- **Ed.** Completa la misión cuatro de "Snow Level" para desbloquear a Ed.
- **Bantam.** Completa la misión cuatro de "Blizzard Castle" para desbloquear a Bantam Scrambled.

Cómo encontrar todos los "Sonic Eggs":

Completa un mundo con todos los personajes del juego y aparecerá uno de los buscados "huevetes de Sonic", o "Sonic Egg", en cada fase de ese mismo mundo.

Cómo desbloquear todas las misiones secretas:

- **Misión 57.** Completa la galería de huevos.
- **Misión 58.** Completa todas las misiones (de la 1 a la 56).
- **Misión 59.** Consigue las 280 monedas.
- **Misión 60.** Consigue una puntuación "S" en todos los niveles.



BIONICLE

Megablaster:

Este truco sólo funciona con azul y negro. Mantén presionado el botón B y derecha, después carga tu energía.

Escudo constante:

Simplemente aprieta el botón B repetidas veces cuando seas atacado, esto hará que tu escudo no se agote.

CONFLICT DESERT STORM 2

Modo extremo:

Completa el juego en modo normal y después en modo difícil para poder jugar en modo extremo.

Curar a compañeros caídos:

Si un compañero es alcanzado y cae al suelo, lanza una granada de humo cerca de donde esté. Entonces podrás acercarte para curarlo sin correr ningún peligro.



EL HOBBIT

Desbloquea diferentes armas:

Para encontrar determinadas armas, sigue las siguientes instrucciones:

Picadura: la encontrarás entre los tesoros del troll, en el tercer nivel de la caverna.

Rocas lanzables: se encuentran en un manzano de entre una arboleda, situada en la colina del primer nivel.

Bastón de viaje: encuéntralo en una bolsa dentro de un cofre, al final del primer nivel.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

1000 de experiencia:

En el menú de pausa, matén presionados los botones L y R y pulsa las siguientes combinaciones para sumar 1000 puntos de experiencia:

- **Aragorn**
Arriba, B, Y, A.
- **Frodo**
Abajo, Y, Arriba, Abajo.
- **Gandalf**
X, Y, Arriba, Abajo.
- **Gimli**
X, X, Y, A.
- **Legolas**
A, Y, Arriba, A.
- **Sam**
Y, A, Abajo, A

Códigos:

En la pantalla de pausa

mantén L y R y efectúa las siguientes secuencias:

- **Consigue todos los aumentos.**
Arriba, Abajo, Y, B.
- **Disparos infinitos.**
B, B, Abajo, X.
- **Invulnerable.**
B, X, B, Arriba.
- **Restaura tu vida.**
B, B, X, X.
- **Desbloquea las habilidades de nivel 4 de Gandalf.**
Y, Arriba, B, A.
- **Desbloquea el combo de 4 golpes de Aragorn.**
Arriba, B, Y, Abajo.



F-ZERO GX

Copa "Diamond"

Finaliza las tres copas, Ruby, Sapphire y Emerald, en primer puesto bajo dificultad "normal" o "experto".

Clase Maestra

Acaba las copas Ruby, Sapphire y Emerald en primer puesto bajo dificultad "experto".

Nave Dark Schneider

Completa el modo historia por primera vez.

Partes de la máquina F-Zero AX

Completa el juego (las cuatro copas) en modo historia bajo el nivel de dificultad "difícil".

Circuitos F-Zero Ax

Gana las cuatro copas en el modo Grand Prix bajo dificultad "maestra".



PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO



Regenerar vida automáticamente:

Conecta tu GBA, con tu cable link y el juego Prince of Persia, a tu GameCube. Ahora regenerarás vida automáticamente.

Jugar al Prince of Persia original:

Para este truco necesitas 2 mandos. Coloca un mando en el primer slot y el segundo mando en el slot 4. Ahora empieza un nuevo juego y

mientras estés en el balcón mantén presionado el botón B en el segundo mando. Y sin soltar, ejecuta la siguiente secuencia con el primer mando: A, B, Y, X, Y, A, B, X. **Desbloquear al príncipe original:** Activa los tres botones especiales de Game Cube que encontrarás en el juego de GBA, luego conecta tu GBA con el cable link a tu GameCube.



HARRY POTTER QUIDDITCH: COPA DEL MUNDO

Movimientos de Equipo:

Recoge todas las tarjetas de Quidditch que encuentres de tu equipo, hasta que te aparezca una tarjeta de nuevo movimiento. Coge todas las tarjetas de movimiento especial que puedas. Cuando tengas suficientes para un movimiento especial aparecerá su nombre en medio de la pantalla. Si lo ejecutas en ese momento, subirá tu barra de Snitch.

Subir barra de Snitch:

Ejecutando Combos sube muy rápidamente. Para realizarlos debes dejar pulsado L, R, o L+R mientras das pases o tiras a puerta. Si consigues hacer una larga jugada con muchos combos, verás subir la barra una barbaridad.

Jugar la World Cup:

Para poder jugar la Copa del mundo, primero deberás ganar a tres de los equipos de la escuela Hogwarts utilizando una única casa.

MARIO KART: DOUBLE DASH

Desbloquear todo:

Para desbloquear todo, los coches, las pistas, los modos de juego, etc., "simplemente" completa todos los modos y circuitos (también los que vayas desbloqueando) con ORO o quedando en primera posición.



MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Códigos secretos

- Tiro en la cabeza. CICHLID
- Todos los ítems repetidos. LOACH
- Siempre sniper. LELEUPI
- Escudo anti-balas. GOURAMI
- Inmortalidad. BENGAL
- Invisibilidad. ZEBRA

- Hombres con sombrero. TETRA
- Modo perfeccionista. BOTIA
- Granadas de goma. MOOR
- Balas de plata. PLECO
- Munición infinita. DISCUS



METAL ARMS

Desbloquea al General Corrosivo para el modo multijugador:

Consigue todos los chips de velocidad del juego

METROID PRIME

Resetear durante la partida:

Mantén Start + B + X tres segundos.

Metroid de NES: Necesitas «Metroid Fusion» de GBA y el cable Link de Game Cube. Completa el juego de GBA y sálvalo. Conecta tu portátil a tu Game Cube y podrás jugar al Metroid de NES.

Modo chungo: Termina el juego en modo normal.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Códigos secretos

En el menú principal, pulsa:
-R, Arriba (3), Abajo (3), L y tendrás modo Drift con todos los coches.
-Abajo, R (3), X (3), Z, desbloquea todos los tramos tipo Circuito.
-Arriba, X (3), R, Abajo (3) abre todos los tramos tipo Sprint.
-Derecha, Z, Izquierda, R, Z, L, Y, X, abre los tramos tipo Drag.



RESIDENT EVIL: CODE VERÓNICA X

Lanzamisiles con munición infinita:

Completa el juego con Calificación "A". Ya sabes que importa el tiempo y los sprays utilizados.

Jugar con Wesker en modo batalla:

Completa el juego con Chris en modo batalla.



SONIC HEROES

Desbloquear una historia extra:

Colecciona las 7 esmeraldas del caos y completa todas las historias.

Nuevas carreras para 2 jugadores:

- Batalla por equipos: colecciona 20 emblemas.
- Pantalla especial: colecciona 40 emblemas.
- Carrera anillo: colecciona 60 emblemas.
- Carrera "Bobsled": colecciona 80 emblemas.
- Carrera rápida: colecciona 100 emblemas.
- Carrera experto: colecciona 120 emblemas.



SSX 3

Desbloquear personajes ocultos:

- Brodi: En "Cheats" escribe "Zenmaster".
- Eddie: En "Cheats" escribe "Worm".
- Luther: Escribe "Bronco" en el apartado de "Cheats".
- NW Legend: Completa las tres metas de todos los picos.
- Snowboarder desconocido: Completa las tres carreras de todos los picos.
- Svetle Luther: Completa toda la colección de juguetes.
- Stretch: Completa toda la colección de pósters.
- Hiro: Completa toda la colección de cartas.
- Gutless: Consigue una medalla en todos los eventos de montaña.



VIEWTIFUL JOE

Jugar como la novia de Viewtiful Joe:

Completa el juego en el modo adulto.

Jugar como el Capitán Azul:

Completa el juego en el modo Ultra V.

Jugar como Alastor:

Completa el juego en el modo V.

Modo Ultra V:

Completa el modo V.

Modo super:

Completa el juego con

clasificación "Rainbow V". Para que todo esto funcione, empieza un juego nuevo y sobre el mismo personaje con el que acabaste pulsa Z.



XIII

Publicidad "subliminal" de UBI SOFT

Cuando llegues al primer nivel de las instalaciones del FBI, inmediatamente después de que la mujer te golpee malamente, ve hasta el centro de la habitación con tres ordenadores y fíjate, porque tienen como salvapantallas... ¡sí, el nuevo logotipo de UBI! ¿Qué pillines, ¿eh?!

KIRBY AIR RIDE



Desbloquear personajes:

DESBLOQUEABLES EN EL MODO TRIAL

- Meta-caballero: destruye 1000 cajas o más.
- Rey Dedede: gana al rey Dedede en el nivel 24 de eventos.
- Kirby marrón: usa la super estrella y completa "Sandoola" en menos de 1 minuto 30 segundos.
- Kirby verde: usa el cañón para destruir a tus enemigos al menos 10 veces.
- Kirby púrpura: destruye enemigos con un vehículo al menos 5 veces.
- Kirby blanco: construye un dragón y una hidra en el torneo.

DESBLOQUEABLES EN EL MODO AIR RIDER

- Galax: completa 100 vueltas en cualquier nivel.
- Meta-caballero: consigue volar durante al menos 30 minutos.
- Rey Dedede: destruye a 1000 enemigos o más.
- Kirby marrón: usa la estrella alada y completa "Zeroyon Attack" en menos de 2 minutos 30 segundos.
- Kirby verde: cómete 3 árboles espadachines y gana la carrera.

- Kirby púrpura: completa 2 vueltas en "Airroom" en menos de 2 minutos 30 segundos.
- Kirby blanco: completa 2 vueltas en "Vallerion" en menos de 2 minutos 30 segundos.

Estrellas especiales:

- Estrella sombra: usa rápidamente los giros para matar a 10 enemigos.
- Estrella alada: empieza primero en una carrera y ganala volando.
- Estrella bulk: completa "celestial valley" en menos de 3 minutos 20 segundos.

Desbloquear ítems:

- Chikie: colecciona 18 objetos diferentes.
- Lartern: termina todas las carreras el primero sin usar ningún objeto.
- Sorpresa pintoresca: consigue al menos 500 objetos.

Reglas extra:

- Solo ítems de ataque: completa "water" en menos de 56 segundos.
- Solo ítems misteriosos: completa en "top ride race" una vuelta sin rebotar con ninguna pared y llega el primero a la meta.
- Cambio de ángulo de cámara: completa una vuelta en "water" en menos de 10 segundos 50 décimas.

GOTCHA FORCE



Desbloquear distintos trajes de G-Red:

- G-Red color original: consigue completar el juego 3 veces.
- G-Red color azul: complétalo 4 veces.
- G-Red color cristal: ahora, 5 veces.

- G-Red color plata: consigue completar el juego 6 veces.
- G-Red sombra: pues no, no son 7. Ahora son 8 veces.
- G-Red sombra Neo: consigue completar el juego 9 veces.



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

BUSCANDO A NEMO

Códigos:

Entra en el apartado códigos, dentro de las opciones, y escribe los siguientes códigos para ir a cualquier nivel:

Nivel 2	HZ5I
Nivel 3	ZZ5I
Nivel 4	8061
Nivel 5	7KPI
Nivel 6	8JPI
Nivel 7	3N6J
Nivel 8	MP3K
Nivel 9	L67K
Nivel 10	452K
Nivel 11	3NGH
Nivel 12	4PHC
Último nivel	H0C0

DIGIMON BATTLE SPIRIT

Black Agumon y Black WarGreymon

Completa el juego dos veces con dos personajes distintos.

Gabumon y Omnimon

Completa el juego con todos los personajes básicos, Lopmon y Black Agumon.

Impmon

Completa el juego con 300 o más D-Spirit, y acabando con Impmon.

Lopmon y Kerpymon

Completa el juego con tres personajes distintos.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Extras del modo multijugador

Simplemente completa el juego con los ocho artefactos que vas encontrando para obtener el nivel Misty Mountains. Además, si completas el juego con dos personajes diferentes bajo cualquier dificultad.

Final oculto

Si completas el juego con todos los personajes, disfrutarás de un final diferente y único.

DOWNFORCE

Códigos

Aquí tienes los códigos para desbloquear todos los modos de juego.

Introdúcelos en la sección de cheats.

- **Modo Intermedio, pista oculta y coche oculto.**

Introduce 63068.

- **Modo Experto, pista y coche ocultos.**

Código 45120.

- **Modo Intermedio y coche oculto.**

Código 32906.

- **Modo Intermedio.**

El código es 41966.



12	NPH74
13	9GF46
14	SOL46
15	9IH84
End	4RC8!

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Modo Dios

Introduce el código

MODEDEIEU, o

MODEDOUX como

password y a partir de ahora serás invencible.

Todos los niveles

Introduce los siguientes códigos en el menú de trucos (cheats, se llama).

Nivel	Código
1 DOSSARD
2 CUBIQUE
3 CHEMIN
4 BLONDEUR
5 BLESSER
6 AVOCAT
7 AFFINER
8 LAINE
9 MESCLUN
10 NORME
11 ORNER
12 PENNE
13 QUELQUE
14 REPOSE
15 SALIFIER
16 TROPIQUE
17 VOTATION

MEGA MAN ZERO 2

Modo difícil:

Completa el juego. Ahora manten pulsado el botón "L" y, sin soltarlo, empieza un nuevo juego. Este nuevo juego será en modo... difícil. ¡Para jugones profesionales!

Forma Proto:

Completa el juego en modo normal. Ahora, cuando vuelvas a jugar una partida, tendrás, disponible la forma proto.

Cómo cargar armas en modo difícil:

Normalmente no puedes cargar algunas armas en modo difícil, como el boomerang, por ejemplo. Para conseguirlo, selecciona el arma que

YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS

Códigos:

Introduce los siguientes códigos en la máquina de la tienda de cartas para obtener todas estas cartas:

Armored Lizard	15480588	Larvae Moth	87756343
Baby Dragon	88819587	Left Arm Of Forbidden	07902349
Basic Insect	89091579	Left Leg Of Forbidden	44519536
Battle Ox	05053103	Mammoth Graveyard	40374923
Battle Steer	18246479	Millennium Golem	47986555
Beaver Warrior	32452818	Mountain Warrior	04931562
Big Insect	53606874	Mushroom Man	14181608
Black Meteor Dragon	90660762	Mystical Elf	15025844
Black Skull Dragon	11901678	Oscillo Hero #2	27324313
Blackland Fire Dragon	87564352	Perfectly Ultimate	48579379
Blue Eyes White Dragon	89631139	Red-Eyes Black Dragon	74677422
Blues Eyes Ult Dragon	23995346	Red-Eyes Black	64335804
Celtic Guardian	91152256	Metal Dragon	
Curse of Dragon	28279543	Right Arm Of Forbidden	70903634
Dark Magician	46986414	Right Leg Of Forbidden	08124921
Dragon Piper	55763552	Rock Ogre Grotto #1	68846917
Exodia Of Forbidden	33396948	Rogue Doll	91939608
Faceless Mage	28546905	Ryu-Kishin	15303296
Feral Imp	41392891	Saggi the Dark Clown	66602787
Flame Swordsman	45231177	Sangan	26202165
Gaia The Dragon Ch	66889139	Serpent Night Dragon	66516792
Gaia The Fierce Knight	06368038	Shadow Specter	40575313
Gate Guardian	25833572	Skull Servant	32274490
Giant Flea	41762634	Summoned Skull	70781052
Gokibore	15367030	Swamp Battleguard	40453765
Great Moth	14141448	Sword Arm Of Dragon	13069066
Great White	3429800	The Snake Hair	29491031
Griffone	53829412	The Wicked Worm Below	06285791
Harple Lady	76812113	Time Wizard	71625222
Hercules Beetle	52584282	Torike	80813021
Hitotsu-Me Giant	76184692	Tri-Horned Dragon	39111158
Horn Imp	69669405	Two-headed King Reaper	94119974
Judge Man	30113682	Tyhone	72842870
Karbonala Warrior	54541900	Winged Dragon	87796900
Killer Needle	88979991	Winged Dragon #2	57405307
Koumori Dragon	67724379	Wolf	49417509
Kuriboh	40640057	Wombie Warrior	31339260

Capacidad de baraja +100

Introduce 98025229 en la máquina de la tienda de cartas para que la capacidad de tu baraja aumente 100 cartas.



ISS

All-Stars africanos

Gana la copa internacional con un equipo del continente africano.

All-Stars americanos:

Gana con uno americano.

All-Stars asiáticos

Gana la copa con cualquier equipo asiático.

All-Stars europeos

Que sea ahora un equipo europeo el campeón.

All-Stars mundiales

Gana con cualquier equipo escogido entre los de todo el mundo.



IRIDION 2

Modo Jukebox

Introduce el password CH4LL, y a continuación el código del nivel.

Nivel	Código
2 9PTBY
3 TYHLY
4 9VDBW
5 SLZGW
6 TDZQ4
7 5MIH6
8 N59G6
9 558GY
10 54IH4
11 PCGZW

KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND

Modo maestro

Completa el juego. Ahora, si entras en el menú de minijuegos, veras este nuevo modo disponible.

Modo extra

Completa todo el juego consiguiendo el 100% en el ranking, y accede a este nuevo modo en el menú aventura.

Meta-Caballero

Completa el anterior, el modo extra, al 100% para desbloquear esta opción en el menú de minijuegos.



MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR

Consigue nuevos modos:

Modo Max GI:

Completa todas las misiones con medalla de plata o superior.

Modo Supervivencia:

Completa todas las misiones consiguiendo la medalla de oro.

no puedes cargar como arma secundaria, y empieza a cargar tu sable. Cuando esté cargado, cambia tu arma secundaria por la principal y podrás cargar el arma que antes no podías. Lo malo es que tienes que hacerlo cada vez que quieras cargarla.



NINJA COP

Dificultad máxima

Tan solo... (¡como si fuera tan sencillo!), tienes que completar todo el juego en dificultad normal.

Niveles contrarreloj

Si quieres poder jugar el juego, pero en modo contrarreloj, lo único que tienes que hacer (ya estamos) es completar el modo historia.



POKÉMON PINBALL: RUBI Y ZAFIRO

Modo para coger a Jirachi:

Simplemente, ve al área en ruinas y usa la "slot machine" hasta que aparezca Jirachi. A partir del momento en que aparece dispondrás de sólo 30 segundos para atraparlo.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

Desbloquear niveles:

- Fanghorn: Completa el juego con todos los personajes.

- Weathertop:

Colecciona todos los artefactos que encuentras con cada personaje.

- Abismo de Helm:

Completa el juego con cualquier personaje.

- Moria: Completa el juego con cualquier personaje.

Desbloquear a Smeagol:

Completa el juego con dos o más personajes.



SONIC BATTLE

Códigos:

Introduce los siguientes códigos para desbloquear las siguientes cartas:

- ALOGK: carta de combo de Amy.

- EKITA: carta de combo de Chaos.

- ZAHAN: carta de combo de Cream.

- TSUET: carta de combo de E-102.

- YU3DA: carta de combo de Knuckles.

- AHNVO: carta de combo de Rouge.

- 75619: carta de combo de Sonic.



SONIC PINBALL PARTY

Desbloquear mini-juegos de Casinópolis:

- Mini-Juego del bingo: Elimina a Amy en el

modo historia.

- Mini-Juego de la Tabla de Samba: Elimina a Knuckles en el modo historia.

- Mini-juego de Tragaperras: Elimina a Tails en el modo historia. Todos los minijuegos ocultos desbloqueados los encontrarás en el menú de Casinópolis.



STAR WARS: FLIGHT OF THE FALCON

Códigos:

¿Quieres saltar de fase en fase cual Jedi? Pues hala: Nivel de bonus... RRV2

Episodio 4... TGHK

Episodio 5... 8TV2

Episodio 6... TSB2

Desbloquear todos los niveles y bonus... 4?6C



TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES



Códigos:

- Inicio... JGSGF

- Nivel 2... NRBGB

- Nivel 3... RWHGK

- Nivel 4... NGGGC

- Nivel 5... BMFGT

- Nivel 6... LRHGF

- Nivel 7... NRPGR

- Nivel 8... RLPJG

- Nivel 9... LWRGH

STUNTMAN

Cheat mode

En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez Izquierda, Derecha, Select y B.

Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas que quieras pulsando Start + Select.

Desbloquear todos los coches y pruebas

En el menú de modos de

juego (Stuntman, Career, Arena, etc.) pulsa

Izquierda, Derecha, Select y B para tener, desde ya mismo, todos los coches y pruebas.

TOP GEAR RALLY

Desbloquear el modo Sienna Octane:

completa el modo championship llegando el primero en todas las pruebas del campeonato.

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



KIRBY AIR RIDE
59,95 54,95

5.00 €
DESCUENTO

Rellena los datos de este cupón.

Ven a visitarnos a tu CentroMAIL y presenta este cupón al realizar la compra de este juego.

Si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:

CentroMAIL - Camino de Hormigueras, 124, pta 5 - 5º F - 28031 Madrid.

Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a CentroMAIL:

Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5º F. 28031 - Madrid.

Marca con una X si no quieres recibir información adicional de CentroMAIL.

CADUCA EL 31/03/2004

NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

NOMBRE

APELLIDOS

DIRECCIÓN

POBLACIÓN

CÓDIGO POSTAL

PROVINCIA

TELÉFONO MODELO DE CONSOLA.....

TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO

Dirección e-mail

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

QUE NO, QUE «REBEL STRIKE» NO ESTÁ DOBLADO A CASTELLANO 5.1

? Empanados amigos: En la review de «Star Wars Rebel Strike» decís que está íntegramente en castellano. Si no me equivoco, íntegramente quiere decir TODO, o sea voces y textos. Pues venid a ver mi juego, porque desde luego aquí hablan en perfecto inglés. ¡Hay que informarse, chavales!

Luis Canabal. e-mail.

! NA. Calma, calma, que no cunda el pánico. Es cierto, hemos metido la pata, pero no somos culpables, señoría. Proein, distribuidora del juego en España, nos aseguró que su REBEL iba a estar doblado. Y les creímos, claro, porque no tuvimos la versión PAL hasta que salió a la venta. Nosotros también nos llevamos una buena desilusión, no creáis. Y hasta se oyó un «¡La cagamos!», estilo Carlos Sainz, en la redacción. Por nuestra parte vaya un «lo sentimos» muy grande. Pero si

necesitáis más explicaciones, tendréis que dirigiros a Proein, que para eso es la distribuidora del juego. Ah, por cierto, que Rebel Strike sigue siendo una obra maestra a pesar de eso...

¿«SPLINTER CELL 2» ONLINE?

? ¿Cómo va colegas? «Splinter Cell» es mi juego favorito. Ahora que va a salir la segunda parte, estoy alucinando porque he leído que se va a poder jugar online. ¿Me podéis decir lo que se sabe con seguridad sobre esto?

Vicente Confesado. Girona.

! NA. No lo vemos claro, Vicente. Mejor confía en el modo multijugador porque esto sí que va a ser rompedor al máximo.

UNA PETICIÓN PORTÁTIL

? Hola NA. ¿Se acepta una sugerencia? Pues ahí va. Creo que el sistema de combate de «Golden Sun» aún necesita

que lo afinen un poquito,

¡QUÉ RISA!

por daniel moya

«Hijo mío, que sepas que está muy bien ir a por mirra, que estamos orgullosos y tal, pero... ¡a ver si este año te acuerdas de traer el pan y el azúcar que te encargué!»



DANIEL MOYA

¡VIVA LA NUEVA NINTENDO DS!!

? Hola a toda la redacción.

Acabo de leer en vuestro último número que Nintendo prepara un proyecto secreto que presentará en el E3 en mayo. Creo que quiere sacarlo a la venta en noviembre en Japón, ¿no? Necesito saber qué será, qué juegos habrá, cuándo llegará aquí... Por favor, decidmelo, y convenceré a mi hermana para que le envíe una carta de amor a Jimmy...

Santi Díaz. Madrid.

! NA. ¡Estás de suerte, Santi! Además de lo que puedes leer en las noticias de este mes, vamos a revelar algunos rumores que circulan por ahí. A ver, sacamos la chistera mágica y... ¡EA ya ha pedido la vez para desarrollar juegos para DS! Ojo, no está confirmado, pero eso es lo que se cuenta. Más. NAMCO podría ser otra de las implicadas en el asunto, y sus juegos serían los primeros en salir. Pero lo más importante que se comenta es que su precio va a estar muy por debajo de lo que todos piensan...



©Tup.com

pero el resto del juego roza la perfección. ¿No podrían sacar algo como esto en GameCube?

Jon Balsas. Barcelona.

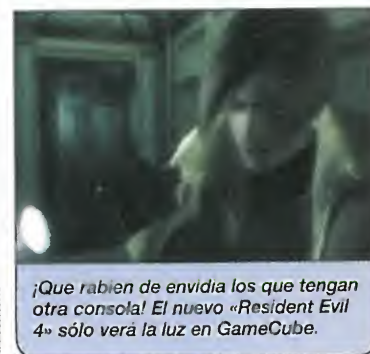
! NA. Si te vale Final Fantasy.... está al caer. Si quieres algo más «complicado», con combate por turnos, Nintendo podría estar dando vueltas a algo de este estilo con Pokémon de protagonistas. De momento no te pierdas «Pokémon Colosseum», porque promete ser mundial.

¡RESISTE, RESIDENT!

? Qué tal. Me llamo Fernando, tengo una GameCube, una GBA y 17 años. Mi pregunta es: ¿qué pasa con «Resident Evil 4»? ¿seguirá siendo exclusivo de GC?

Fernando Fernández. Móstoles (Madrid)

! NA. Ni lo dudes, hombre. Todos los «Resident Evil» serán exclusivos de Cube (excepto los de la



¡Que rabien de envidia los que tengan otra consola! El nuevo «Resident Evil 4» sólo verá la luz en GameCube.

serie «Outbreak»). El nº4 llegará sólo para GC, y con suerte estará listo a finales de año (precisamente acaban de presentarlo a bombo y platillo en Las Vegas, junto a «Killer 7»). Si hubiera un Resident 5, 6 o 7, también saldrían en exclusiva para nuestra máquina. Este acuerdo es sagrado, y nosotros tan contentos. Nunca le estaremos suficientemente agradecidos al productor del juego...

¡UN AVANCE, POR FAVOR!

? Hola. Acabo de comprarme una GameCube y me gustaría saber qué juegos van a salir este año. Pero por favor, decidme sólo los mejores.
David Alsúa. San Sebastián.

! NA. Una alineación interesante sería: «007 Todo o Nada» (febrero), «Final Fantasy Crystal Chronicles» (marzo), «Metal Gear Solid Twin Snakes» (marzo), «Splinter Cell Pandora Tomorrow» (junio), «Pokémon Colosseum» (mayo), «Harry Potter 3» (junio), «Mario Golf» (junio), «Killer 7» (verano), «Spiderman 2» (julio), «Pikmin 2» (verano)... «Resident Evil 4» (2005)... Y no pongas esa cara que para ser febrero te hemos dado muchas pistas.



«Spiderman 2» será uno de las bombas de este año. Activision lo tendrá listo en junio, para GC.

DISNEY AL PODER

? Hola. Tengo 10 años y me gustan mucho los juegos de personajes Disney. ¿Podéis decirme qué novedades saldrán con estas superestrellas, por favor?
Carlos A. Gil. El Ferrol (A Coruña)

! NA. Tenemos buenas noticias para ti, Carlos. Fíjate, en Game Boy Advance saldrán «Disney's Aladdin» y «Magical Quest 3», ambos de Capcom, en marzo. Antes también saldrá «Peter Pan» para la portátil. Peter es Disney de toda la vida, pero el juego es la versión de la película de Universal. Y lo lanzará Atari. En GameCube tendremos «Hide'n Sneak», un divertido título de Capcom que estará listo en marzo.

¡¡MÁS "KAÑA"!!

? Eh, colegas, hace tiempo que no se sabe nada de Mortal Kombat. ¿Se espera alguna sorpresita?
Jesús Suárez. Albacete.

! NA. Pues eso se dice, sí. Un rumor muy certero circula por Internet con un nombre: «Mortal

Kombat: Deception». Podría estar listo para diciembre, pero no hay mucho más que decir. ¿Te interesa un juego de lucha de Konami, estilo «Smash Bros», con los personajes favoritos de la genial casa japonesa?

Pues toma nota, porque también se está hablando mucho de eso...

¿QUÉ LES PIRRA A LOS JAPONESES?

? Eh, ¿cómo os va? Saludos a todos y enhorabuena por la revista. Quería saber cuáles son los juegos que se llevan en Japón, qué es lo que se vende más allá de GameCube y Game Boy.

Juan Romero. Alcobendas (Madrid).

! NA. Saludos J.R., bienvenido. Está claro, a los japoneses les pirra el sushi. Ah, y los karaokes. Mires por donde mires, si estás en Tokio enseguida encontrarás uno (pruébalo, molan todo). Pero bueno, tu duda era sobre juegos, así que te contaremos que GameCube y Game Boy arrasan con todo en aquel país. Toma nota: «Mario Party 5» ha sido el juego más vendido de las navidades, y hay otros cinco títulos para nuestras consolas en el TOP TEN que se acaba de publicar. El puesto cuarto es para «Donkey Konga»; el quinto lo ocupa «Pokémon Colosseum» y el sexto «Mario Kart»; el séptimo y el décimo son para juegos



Los japoneses se pirran por el sushi, los karaokes... la GB Advance, y los grandes juegos de GameCube.

de GBA, con «Mario & Luigi» y «Mega Man Battle Network 4». ¿Y en consolas? Pues mejor aún. Game Boy Advance es la máquina que manda allí: 36 de cada 100 jugones tiene una. Y GameCube no se queda atrás: es la tercera consola más vendida. Estos nipones siguen teniendo gusto.

"METAL-IZADA" PERO "IN ENGLISH"

? Qué pasa, tíos? Os leo todos los meses y tengo que deciros que sois la bomba. Aunque para bombazo, el de Konami con «Metal Gear: Twin Snakes», ¿no os parece? Yo tengo unas ganas de jugarlo que no puedo aguantar. ¿Me

podéis contar alguna cosa sobre él?
Sebas Diego. Huelva.



! NA. Es una bestia este «MG», Sebas, una bestia. Todo lo que te podemos contar sobre él está en la preview

EL ARTISTA DEL MES



Gracias por tu dibujo, Esther García Cortes, de Cáceres. Enséñaselo a tus amigos, ¡puedes presumir de él!

P+R

(Pregunta Rápida, que esto está que arde)

? ¿HABRÁ NUEVOS «HAMTARO» PARA GBA? Sí, sale uno en junio o julio. Se llama «Hamtaro Ham Olympics».

? ¿FECHA DE LANZAMIENTO DE «POKÉMON COLOSSEUM»? 20 de mayo, y a lo mejor viene con sorpresa...

? ¿QUÉ SE SABE NUEVO DE «METROID PRIME 2»? Que tendrá modo multijugador y que lo veremos... en 2005.

? ¿HABRÁ NUEVO «ZELDA» ESTE AÑO PARA GAMECUBE? Los rumores dicen que sí, y un nuevo Mario. ¡Toma ya!

? ME MOLAN MUCHO LOS «MONKEY BALL». ¿SABÉIS SI ESTÁN DESARROLLANDO UNO NUEVO PARA GC? Sí, hay un «Monkey Ball 3» a punto, y tendrá modo para ¡¡16 jugadores con cable LAN!!

? HE LEÍDO ALGO DE UN NUEVO «TIME SPLITTERS». ¿ES VERDAD?, ¿CUÁNDO? Según Electronic Arts y Free Radical, habrá «Time Splitsers 3» en algún momento de 2005.

que publicamos en la página 22. Cuatro páginas para que te empapes de datos, buenas pantallas y nuestra primera impresión. Por cierto, ¿has visto que saldrá con los textos en inglés? Qué fastidio, eh. Deberían haber pensado en traducirlo al menos (doblarlo habría estado mejor, eso desde luego), no sabemos cómo se les ha podido pasar. En fin, lo que sí habrá son muchas novedades con respecto a las anteriores versiones. Sin ir más lejos una que acabamos de saber: en Japón va a salir una GameCube edición limitada de Metal Gear. ¿Cómo se te ha quedado el cuerpo? Sí, ojalá también la viéramos por aquí...

LA CHAVALA DE LA TABLA DE SKATE

? Hola a todos. Tengo todos los juegos de Tony Hawk, y me gustaría saber si dentro de poco habrá alguno nuevo para Cube.
Susana Díaz. Zaragoza.

! NA. Qué casualidad, Susana. Precisamente Activision acaba de anunciar que habrá «Tony Hawk Underground 2» este año, y que podrían lanzarlo justo tras el verano. Así que ve preparando la tabla.

¡No te pierdas la guía con todos los trucos!

¡BATE RECORDS EN MARIO KART!

Ya tenemos preparada la guía más buscada por los mejores pilotos MARIO KART. ¡La guía con los mapas, trucos y secretos del mejor juego de carreras del mundo! Sólo en Nintendo Acción.



POKÉMON COLOSSEUM

Te contaremos todo sobre este juego. Ya has visto que no va a ser un Pokémon "más", sino el que va a colmar nuestros sueños. Descúbrelo en el reportaje impactante que hemos preparado.

¡¡ALUVIÓN DE NOVEDADES!!

- La primavera la sangre altera, y bien que lo vamos a notar con el mogollón de lanzamientos que verás en la revista. Toma nota: Dragon Ball Z, Sword of Mana, Metroid Zero, R Racing, Tak, Resident Evil...

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarías de Redacción:
Ana Torremocha, M^a Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz,
Ángel Luis Guerrero, Aleix Ibars,
Héctor Domínguez, Álvaro Pulido,
Juan Pablo Ordóñez, Javier Salazar,
Ricardo del Olmo



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
**Directora de Diseño de Publicaciones
de Videojuegos:** Paola Procell
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
E-mail: monicas@axel.es
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111

Distribución: España.
C/General Perón, 27 - 7^a planta
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992
© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo.
Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.
NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer



International Edition

Official FIFA licensed product. The FIFA logo (c) 1977 FIFA TM. Player names used under license from FIFA, national teams, clubs and/or leagues. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. Developed by Distinctive Developments Ltd on behalf of Electronic Arts. ©2003 Distinctive Developments Ltd. All rights reserved. Certain materials © 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Co-developed and distributed on behalf of Electronic Arts Inc. by Digital Bridges Ltd. © 2003 Iomo. All rights reserved. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

ଶିଖ, ଚେଟକ, ସିଞ୍ଚକ, ଗଣିଗଣକ, ଶ୍ଵେତକ...

35101

85957



8
8
8
8
8
8
8
8
8
8



54407	Tengo Queco	68014	Hala Madrid himno
62073	Shin Chan Tv	60614	Numb Linking park
62023	Simpsons tv	62050	Los Munsters tv
62039	Rasca y pica tv	62067	Chihuahua CocaCola
51005	El Exorcista cine	62026	We are the champions Queen
54210	Fiesta pagana Mago de oz	60593	Faint Linking Park
51027	Mission impossible cine	53363	Emotion Di Ross
64059	To Zanarkand Final FantasyX	54276	Ni mas ni menos Los Chichos
54388	La madre de Jose Canto loco	51127	La vida es bella cine
55058	Caral al sol Himno	51092	Harry Potter Theme cine
51087	Terminator cine	59775	Love profusion Madonna
60570	Bring to life Evanescence	51063	Pretty woman cine
59608	8 mile Eminem	60676	Too lost in you Sugarbabes
59743	Where is the love Black Eyed	59806	Obvious Westlife
54391	Son de amores Andy y Lucas	59805	Everybody cries Liberty X
54394	No le lo mismo Al Sanz	60674	Anesthesia Metalica
55011	Himno de España Himnos	59804	Me, myself and I Beyonce
53384	Voglio vederti danz. Prezioso	59803	I'm lovin it Justin Timberlake
54353	Papi Chulo El chombo	60673	Figure you out Nickelback
62000	Benny Hill tv	60672	All about lovin you Bon Jovi
68002	Cant del Barca himno	60671	Agnay Lenny Kravitz
68010	Himno del Osasuna cf himno	59802	Wishkasey Kellis

[illegible][illegible]

Si no está el tono que estás buscando envía **TONOS50** seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, título...) al 7494

82852	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
80025	THE SIMPSONS	THEME
83849	MOLINOS DE VIENTO	MAGO DE OZ
83796	LA MADRUE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
91689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
83883	FRAGOR ROCK	TELEVISION
84057	EN TU CRUZ ME CLAVASTE	ANDY Y LUCAS
84042	RATONCITOS COLORADOS	KATE RYAN
83786	DESENCHANTEE	FILM
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80024	THE MATRIX	FILM
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80217	I CAN'T GET NO SATISFACTION	ROLLING STONES
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83604	LOCA	MALENA GRACIA
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83650	SAINT ANGER	METALLICA
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
83885	NUMB	LINKIN PARK
83886	CAPRICIOSA	CHAYANNE
82364	CHIQUELLA	SEGURIDAD SOCIAL
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
80131	PUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THEME
80143	BINKY PANTHER	THEME
80045	WITHOUT ME	EMINEM
80111	SWEET CHILD OF MINE	GUNS AND ROSES
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80001	IN DA CLUB	50 CENT
80014	JAMES BOND	FILM
80043	THE TERMINATOR	FILM
80125	MORTAL KOMBAT	FILM
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
80406	TAKE ON ME	A-HA
80478	CRAZY	AEROSMITH
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
82430	DEVUELVELOME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
82740	QUE BUEN DUEÑO	HEROES DEL SILENCIO
83902	SON DE AMORES	ANDY Y LUCAS
83907	SLOW	KYLIE MINOGUE
83918	WHERE IS THE LOVE	BLACK EYED PEAS
83921	LAYLA	ERIC CLAPTON
83933	ROSAS	LA OREJA DE VAN GOGH
82936	NOCTURNOS DE BOHEMIA	NAVAJITA BLANCA
80409	SCOTLAND THE BRAVE	POPULAR COCOTEA
84051	AZZURRO	ADRIANO CELENTANO
84047	GIVE UNTO ME	EVANESCENCE
84043	HOY	GLORIA ESTEFAN
83809	GUARDIA CIVIL	HIMNO
83814	SATISFICCIÓN	BENNY BENASSI
83648	LA FAMILIA MUNSTER	TELEVISION
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
83661	AXEL F 2003	DJ MURPHY BROWN
83858	ALIVE	SONIQUE
83863	FALLIN HIGH	SAFRI DUO
83873	GOING UNDER	EVANESCENCE
82813	MI JALE	MOJINOS ESCOZIOS
83619	SEMOS DIFERENTES - TORRENTE	J. SABINA Y SANTIAGO SEGURA
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
83578	HASIEDO EL AMOR	DINIO
81664	CHILDREN	ROBERT MILES
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
80336	MAGGYVER	THEME
81691	JALEO	RICKY MARTIN
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA DE VAN GOGH
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
80091	20TH CENTURY FOX	FILM
80093	EQUADOR	SASH
80096	PULP FICTION	FILM
80174	EXPEDIENTE X	TELEVISION
84211	TEQUILA	CAFE QUILIANO
84212	STAND	JEWEL
84211	HIT THAT	THE OFFSPRING
84210	POWERS	HELLY FURTADO
84209	SIGNED SEALED AND DELIVERED	BLUE
84207	EL PADRINO	CINE
84206	MOON RIVER	DESAYUNO CON DIAMANTES
84205	LIFE FOR RENT	DIDO
84204	IN THE SHADOWS	THE RASMUS
84203	DOS GARDENIAS	LATIN LOVERS
84202	BULERIA	DAVID BISBAL
84212	EN TU CRUZ ME CLAVASTE	

NOVEDADES

nt. Correos 3119, 41003 Sevilla. Los datos obtenidos entrarán en la base de datos para el envío de publicidad. Para darse de alta: 9110, 9120, 7250, 7650, 3510, 6310; 7250, 6010, N-Gager Samsung; sig=100, Sharp; g=10, p=20; datos: m50, m55, m60, m65, m70, m80, m90, n100, n110, n120, n130, n140, n150, n160, n170, n180, n190, n200, n210, n220, n230, n240, n250, n260, n270, n280, n290, n300, n310, n320, n330, n340, n350, n360, n370, n380, n390, n400, n410, n420, n430, n440, n450, n460, n470, n480, n490, n500, n510, n520, n530, n540, n550, n560, n570, n580, n590, n600, n610, n620, n630, n640, n650, n660, n670, n680, n690, n700, n710, n720, n730, n740, n750, n760, n770, n780, n790, n800, n810, n820, n830, n840, n850, n860, n870, n880, n890, n900, n910, n920, n930, n940, n950, n960, n970, n980, n990, n1000, n1010, n1020, n1030, n1040, n1050, n1060, n1070, n1080, n1090, n1100, n1110, n1120, n1130, n1140, n1150, n1160, n1170, n1180, n1190, n1200, n1210, n1220, n1230, n1240, n1250, n1260, n1270, n1280, n1290, n1300, n1310, n1320, n1330, n1340, n1350, n1360, n1370, n1380, n1390, n1400, n1410, n1420, n1430, n1440, n1450, n1460, n1470, n1480, n1490, n1500, n1510, n1520, n1530, n1540, n1550, n1560, n1570, n1580, n1590, n1600, n1610, n1620, n1630, n1640, n1650, n1660, n1670, n1680, n1690, n1700, n1710, n1720, n1730, n1740, n1750, n1760, n1770, n1780, n1790, n1800, n1810, n1820, n1830, n1840, n1850, n1860, n1870, n1880, n1890, n1900, n1910, n1920, n1930, n1940, n1950, n1960, n1970, n1980, n1990, n2000, n2010, n2020, n2030, n2040, n2050, n2060, n2070, n2080, n2090, n2100, n2110, n2120, n2130, n2140, n2150, n2160, n2170, n2180, n2190, n2200, n2210, n2220, n2230, n2240, n2250, n2260, n2270, n2280, n2290, n2300, n2310, n2320, n2330, n2340, n2350, n2360, n2370, n2380, n2390, n2400, n2410, n2420, n2430, n2440, n2450, n2460, n2470, n2480, n2490, n2500, n2510, n2520, n2530, n2540, n2550, n2560, n2570, n2580, n2590, n2600, n2610, n2620, n2630, n2640, n2650, n2660, n2670, n2680, n2690, n2700, n2710, n2720, n2730, n2740, n2750, n2760, n2770, n2780, n2790, n2800, n2810, n2820, n2830, n2840, n2850, n2860, n2870, n2880, n2890, n2900, n2910, n2920, n2930, n2940, n2950, n2960, n2970, n2980, n2990, n3000, n3010, n3020, n3030, n3040, n3050, n3060, n3070, n3080, n3090, n3100, n3110, n3120, n3130, n3140, n3150, n3160, n3170, n3180, n3190, n3200, n3210, n3220, n3230, n3240, n3250, n3260, n3270, n3280, n3290, n3300, n3310, n3320, n3330, n3340, n3350, n3360, n3370, n3380, n3390, n3400, n3410, n3420, n3430, n3440, n3450, n3460, n3470, n3480, n3490, n3500, n3510, n3520, n3530, n3540, n3550, n3560, n3570, n3580, n3590, n3600, n3610, n3620, n3630, n3640, n3650, n3660, n3670, n3680, n3690, n3700, n3710, n3720, n3730, n3740, n3750, n3760, n3770, n3780, n3790, n3800, n3810, n3820, n3830, n3840, n3850, n3860, n3870, n3880, n3890, n3900, n3910, n3920, n3930, n3940, n3950, n3960, n3970, n3980, n3990, n4000, n4010, n4020, n4030, n4040, n4050, n4060, n4070, n4080, n4090, n4100, n4110, n4120, n4130, n4140, n4150, n4160, n4170, n4180, n4190, n4200, n4210, n4220, n4230, n4240, n4250, n4260, n4270, n4280, n4290, n4300, n4310, n4320, n4330, n4340, n4350, n4360, n4370, n4380, n4390, n4400, n4410, n4420, n4430, n4440, n4450, n4460, n4470, n4480, n4490, n4500, n4510, n4520, n4530, n4540, n4550, n4560, n4570, n4580, n4590, n4600, n4610, n4620, n4630, n4640, n4650, n4660, n4670, n4680, n4690, n4700, n4710, n4720, n4730, n4740, n4750, n4760, n4770, n4780, n4790, n4800, n4810, n4820, n4830, n4840, n4850, n4860, n4870, n4880, n4890, n4900, n4910, n4920, n4930, n4940, n4950, n4960, n4970, n4980, n4990, n5000, n5010, n5020, n5030, n5040, n5050, n5060, n5070, n5080, n5090, n5100, n5110, n5120, n5130, n5140, n5150, n5160, n5170, n5180, n5190, n5200, n5210, n5220, n5230, n5240, n5250, n5260, n5270, n5280, n5290, n5300, n5310, n5320, n5330, n5340, n5350, n5360, n5370, n5380, n5390, n5400, n5410, n5420, n5430, n5440, n5450, n5460, n5470, n5480, n5490, n5500, n5510, n5520, n5530, n5540, n5550, n5560, n5570, n5580, n5590, n5600, n5610, n5620, n5630, n5640, n5650, n5660, n5670, n5680, n5690, n5700, n5710, n5720, n5730, n5740, n5750, n5760, n5770, n5780, n5790, n5800, n5810, n5820, n5830, n5840, n5850, n5860, n5870, n5880, n5890, n5900, n5910, n5920, n5930, n5940, n5950, n5960, n5970, n5980, n5990, n6000, n6010, n6020, n6030, n6040, n6050, n6060, n6070, n6080, n6090, n6100, n6110, n6120, n6130, n6140, n6150, n6160, n6170, n6180, n6190, n6200, n6210, n6220, n6230, n6240, n6250, n6260, n6270, n6280, n6290, n6300, n6310, n6320, n6330, n6340, n6350, n6360, n6370, n6380, n6390, n6400, n6410, n6420, n6430, n6440, n6450, n6460, n6470, n6480, n6490, n6500, n6510, n6520, n6530, n6540, n6550, n6560, n6570, n6580, n6590, n6600, n6610, n6620, n6630, n6640, n6650, n6660, n6670, n6680, n6690, n6700, n6710, n6720, n6730, n6740, n6750, n6760, n6770, n6780, n6790, n6800, n6810, n6820, n6830



Nintendo
GAMING 24:7.

POR **FIN** LA AVENTURA MÁS ESPERADA
COMBATES EN TIEMPO REAL
CON MODO MUTIJUGADOR



EN EXCLUSIVA PARA NINTENDO GAMECUBE



POR **FIN**

**FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES**™

Servicio Automático de Ayuda de Juegos
902 88 78 78
Este servicio funciona 24 horas
al día 7 días a la semana.



Final Fantasy Crystal Chronicles en exclusiva para Nintendo GameCube, la consola de última generación al mejor precio.
Además si eres de los primeros 20.000 en comprar el juego, te regalamos el cable de conexión entre Nintendo GameCube y Game Boy Advance.

1-4 JUGADORES SIMULTANEAMENTE



NINTENDO
GAMECUBE™
www.nintendo.es